Você está ok?

ANÁLISE TRANSACIONAL

Games people play

os Jogos da Vida

ERIC BERNE

artenova

os Jogos da Vida

OS JOGOS DA VIDA é um livro fundamental onde o Dr. Eric Berne, o célebre psiquiatra e psicanalista americano, delineou toda a estrutura da Análise Transacional, de que o livro "EU ESTOU OK VOCÊ ESTÁ OK", já editado pela Artenova, foi o maior divulgador.

Poucos livros tiveram em todo o mundo um sucesso tão espetacular como OS JOGOS DA VIDA, atingindo suas vendas, em centenas de edições sucessivas, vários milhões de exemplares.

A edição brasileira, cuidadosamente traduzida, revista e adaptada pelo Dr. Julio de Moraes, levou em conta a realidade brasileira e de nosso povo, na transposição da psicologia do comportamento e dos jogos que as pessoas jogam em seu inter-relacionamento, estabelecidos na edição original.

Nas palavras do Dr. Julio de Moraes, "O pensamento psicológico contemporâneo tem recebido importante influência, a partir de novas idéias nos campos do Estruturalismo, Etologia, Teoria Geral de Sistemas, Teoria de Comunicação. Esta última, em especial, tem conexão íntima com JOGOS DA VIDA. Comunicação pressupõe um conteúdo e uma forma ou modo de relação entre o agente e o recipiente da informação. Num certo sentido, quem **comunica** define o

OS JOGOS DA VIDA

Do original norte-americano **GAMES PEOPLE PLAY**

Copyright © 1974 by **Eric Berne**

Copyright 1977 da edição em português **Editora Artenova S.A.**

Traduzido por
E. Artens

Revisão de
Salvador Pittaro

Capa de
Salvio Negreiros/Studio Artenova

Reservados todos os direitos desta tradução. Proibida a reprodução, mesmo parcial, sem expressa autorização da Editora Artenova S.A.

editora artenova s.a.

Composto e impresso no Brasil — Printed in Brazil

ERIC BERNE

OS JOGOS DA VIDA

A PSICOLOGIA TRANSACIONAL E O RELACIONAMENTO ENTRE AS PESSOAS

Adaptação de
Dr. JULIO DE MORAES

Tradução de
E. ARTENS

editora artenova s.a.
rua prefeito olímpio de mello, 1774
tels. pbx 234-0965 - 264-9198
264-5496 - 234-4019
end. telegráfico ARTNOVA
são cristóvão rio rj

dep. jornalístico
dep. editorial
studio de arte

APRESENTAÇÃO

Não são muitos os livros que tiveram um sucesso tão espetacular quanto *Games People Play* do eminente psiquiatra americano Dr. Eric Berne, publicado nos Estados-Unidos em 1964 e que aparece agora em edição brasileira, sob o título *Os Jogos da Vida*.

Dirigido não a cientistas ou especialistas, mas ao público leigo, *Games People Play* teve excelente aceitação, tanto por parte do público quanto da crítica, e em pouco menos de 3 anos, cerca de meio milhão de exemplares foram vendidos.

Ao cogitar desta edição brasileira, colocou-se o problema de não fazer somente uma excelente tradução, como inicialmente havia sido feita por E. Artens. Tornou-se necessária também uma adaptação que levasse em conta as diferenças de linguagem e as diferenças existentes entre as épocas e contextos culturais, que separam o original e a presente edição.

Não são só países diferentes, como mudaram também os tempos. James Michener, numa linha que parece uma ilustração de um destes pequenos *Jogos da Vida*, diz que "até a própria nostalgia não é mais o que era".

Foi ao empreender a tarefa de rever ou adaptar a tradução de *Games People Play* que nos demos conta de que mesmo as palavras (a própria substância das traduções) constituem *Jogos*. "Jogos de palavras" não é apenas um modo-de-dizer:

é uma maneira de expressar uma realidade da relação interpessoal.

Problemas desta natureza são abordados por Peter Farb em seu recém-publicado *Word-play : What happens when people talk*, no qual ele denuncia a veracidade de alguns mitos. Uma língua estrangeira não é apenas um código diferente para expressar a mesma mensagem. Na verdade, a língua de cada povo expressa o que é importante, o que é "de valor", o que é "certo" ou "errado" para este povo.

As palavras que designam *Humanidade* em português e em várias línguas latinas derivam de *humano*. Já em várias línguas anglo-saxônicas derivam de *homem* (Mankind, Menscheit, Mänkligheten).

O problema constituído pela tradução da palavra *Parents* em inglês, é curioso. *Parents* denota os pais no sentido coletivo de pai e mãe, juntos ou cada um. Uma influência "parental" (em inglês) pode vir do pai, da mãe ou de ambos. Não existe palavra equivalente em português, língua que separa *pai* e *mãe*, bem como seus atributos *paterno* e *materno*. As denominações *par parental* ou figura *parental*, em português, são de uso restrito a publicações ou apresentações em círculos psicanalíticos.

Outro ponto importante a ser levado em conta é o de que as palavras não têm o sentido que as pessoas que as usam pensam que elas têm. A linguagem é na verdade um "jogo que as pessoas jogam" entre si. Isto ocorre em qualquer língua. Em japonês, por exemplo, uma mesma palavra pode significar *sim* ou *não*, dependendo da entonação usada. Em chinês, a segunda língua mais falada do mundo, *ma* pode significar cânhamo, mãe ou cavalo. Em português, as diversas acepções da palavra boa podem variar e até mesmo com a mesma entonação pode ter significados diferentes, dependendo de quem os enuncia (se um sacerdote ou um psicólogo, por exemplo).

O sentido obverso da expressão de Wittgenstein de que "os limites de minha linguagem são os limites do meu mundo" é o de que ao transpor as idéias de um povo para outro será necessário empregar uma nova linguagem. Neste sentido, o tradutor mais traidor pode facilmente ser aquele que mais fielmente traduz. Isto deve ser dito para justificar a necessidade de não apenas traduzir, mas antes, de adaptar, de "transcrever" este trabalho que é tão rico em modos-de-dizer, em duplos significados, e sobretudo tão baseado na forma usual

de conversar das pessoas. Uma adaptação se fez necessária sempre que a conversa (a "transação") analisada era diferente, no original, da forma usual de conversar dos leitores aqui.

Foi neste sentido que se tomaram liberdades, tanto de adicionar ou subtrair, como de rearrumar trechos desta adaptação.

Algumas adições foram feitas em função apenas de maior clareza. A arte do "understatement" não é mesmo muito caracteristicamente nossa.

Subtrações foram feitas quando o texto original, com o passar do tempo, perdeu sua graça ou seu brilho ou sua pertinência, ou somente sua atualidade. Ninguém, penso eu, pode se admirar de que isto tenha ocorrido em menos de uma década.

Ao planejar a edição brasileira de *Jogos da Vida* como um pequeno livro destinado a ilustrar aspectos menos aparentes do relacionamento entre pessoas, procuramos adequá-lo às suas reais finalidades. Não cabem nesta proposição aspectos de técnica psicoterápica, por mais respeitável que seja a condição de terapêuta do autor. *Jogos da Vida* não se propõe a ser um manual de psicoterapia. Tampouco deve ser visto como um compêndio de guerrilha familiar ou conjugal. Um agradecimento é devido a Horus Vital Brazil por sugestões durante a realização deste trabalho.

O pensamento psicológico contemporâneo tem recebido importante influência, a partir de novas idéias nos campos do Estruturalismo, Etologia, Teoria Geral de Sistemas, Teoria de Comunicação. Esta última, em especial, tem conexão íntima com *Jogos da Vida*. Comunicação pressupõe um conteúdo e uma forma ou modo de relação entre o agente e o recipiente da informação. Num certo sentido, quem *comunica* define o recipiente da informação (como ele é desejado) e se define a si próprio (como se deseja para o outro). Comunicação pressupõe então, por vezes, formas de negação do recipiente da informação como *ele* mesmo, como *outro*. Isto constitui a negação de um atributo ou qualidade cuja própria denominação é raramente usada ou conhecida: *alteridade* (de "alter", o outro). Quando o *eu* define ou delimita o *outro*, nega sua alteridade. A comunicação nestes termos constitui uma forma não autêntica de entendimento, numa ilusão de compreensão.

"Jogos" são vistos neste contexto como experiências de relacionamento não autêntico, nos quais os jogadores (o agente e o recipiente de informação) utilizam *lances* com o fim

de obter um desfecho cuja verdadeira natureza não era aparente no decorrer da transação e que tem como finalidade a obtenção de uma *vantagem* (que nega ou atenua a alteridade).

A finalidade do autor (ou "transcriptor") desta revisão ou adaptação da edição brasileira de *Jogos da Vida* é de que ela constitua para seus leitores um ganho, no sentido de se ver a si próprio e de ver aos outros nas páginas deste livro. Que constitua também uma inspiração para uma vida mais autêntica e mais significativa, já que baseada num relacionamento interpessoal mais pleno, mais individualizante e mais reconhecedor da diferença entre *eu* e *outro*.

Rio de Janeiro, junho de 1974

JULIO DE MORAES

ÍNDICE

Prefácio, **pág. 15**
Introdução, pág. 17

PARTE I
ANÁLISE DE JOGOS

1. Análise Estrutural, **pág. 25**
2. Análise Transacional, **pág. 30**
3. Procedimentos e Rituais, **pág. 36**
4. Passatempos, **pág. 42**
5. Jogos, **pág. 49**

PARTE II
UM DICIONÁRIO DE JOGOS

6. Jogos da Vida, **pág. 70**
   1. Alcoólatra, **pág. 70**
   2. Devedor, **pág. 77**
   3. Me Bata, **pág. 81**
   4. Agora Te Peguei, Seu FDP, **Pág. 82**
   5. Veja Só O Que Você Me Obrigou A Fazer, **pág. 84**
7. Jogos Conjugais, **pág. 88**
   1. Encurralar, **pág. 88**
   2. Tribunal, **pág. 91**
   3. Mulher Fria, **pág. 93**

4. Mártir, **pág. 95**
5. Se Não Fosse Você, **pág. 98**
6. Veja Só O Quanto Eu Me Esforcei, **pág. 98**
7. Querida, **pág. 101**

8. Jogos de Reuniões Sociais, **pág. 103**
1. Não É Horrível, **pág. 103**
2. Defeito, **pág. 106**
3. Desastrado, **pág. 107**
4. Por Que Você Não! — Sim, Mas..., **pág. 108**

9. Jogos de Sexo, **pág. 115**
1. Agora Vocês Dois Briguem, **pág. 116**
2. Perversão, **pág. 117**
3. Violentada, **pág. 118**
4. Bate-Boca, **pág. 120**

10. Jogos do Submundo, **pág. 122**
1. Bandido E Mocinho, **pág. 122**
2. Como É Que Se Dá O Fora Daqui, **pág. 127**
3. Vamos Dar Um Golpe No Zé, **pág. 128**

11. Jogos de Consultório, **pág. 130**
1. Flor De Estufa, **pág. 130**
2. Só Estou Querendo Te Ajudar, **pág. 132**
3. Puxa, Como Você É Maravilhoso!, **pág. 134**
4. Psicoterapia, **pág. 137**
5. Imbecil, **pág. 139**
6. Perna de Pau, **pág. 140**

12. Jogos Bons, **pág. 143**
1. Carregador De Pedras, **pág. 144**
2. Cortejador, **pág. 144**
3. Feliz Em Poder Ajudar, **pág. 145**
4. O Sabe-Tudo Do Vilarejo, **pág. 146**
5. Um Dia Eles Vão Dar Valor A Ter Me Conhecido, **pág. 146**

PARTE III
ALÉM DOS JOGOS

13. O Significado Dos Jogos, **pág. 151**
14. Os Jogadores, **pág. 153**
15. Autonomia, **pág. 155**
16. A Obtenção Da Autonomia, **pág. 158**
17. Depois Dos Jogos, O Quê?, **pág. 160**

Apêndice, **pág. 161**
Referências Bibliográficas, **pág. 172**

Aos meus pacientes e alunos,
que muito me ensinaram e ainda me ensinam,
a respeito dos jogos e do significado da vida.

O Autor

PREFÁCIO DO AUTOR

Este livro destina-se basicamente a ser uma continuação de *Transactional Analysis in Psychotherapy* (1), mas foi planejado para que possa ser lido e compreendido independentemente. A teoria necessária para a análise e compreensão dos jogos está reunida na Parte I. A Parte II contém descrições dos jogos individuais, e a Parte III apresenta material que torna possível o entendimento do que significa se emancipar dos jogos. Aqueles que desejarem informações mais detalhadas as encontrarão na obra citada. O leitor de ambos os livros notará que além do progresso teórico, houve pequenas modificações na terminologia e em certos pontos de vista, modificações estas baseadas em estudos e leituras posteriores.

A necessidade deste livro foi ditada por solicitações feitas por estudantes e por platéias que ouviram minhas conferências, ou pelo aperfeiçoamento do estudo de jogos mencionados laconicamente como exemplos numa exposição geral dos princípios da análise transacional. Devem ser citados com gratidão esses estudantes e essas platéias, assim como — e muito especialmente — os inúmeros pacientes que revelaram, identificaram ou deram nome a novos jogos. São merecedores de agradecimentos especiais Miss Barbara Rosenfeld, por suas inúmeras idéias a respeito da arte de ouvir; e Mr. Melvin Boyce, Mr. Joseph Concannon, Dr. Franklin Ernst, Dr. Kenneth Everts, Dr. Gordon Gritter, Mrs. Frances Matson e o Dr. Ray Poindex-

ter, entre outros, por suas descobertas independentes ou pela confirmação que deram ao significado de muitos jogos.

Mr. Claude Steiner, antigo Diretor de Pesquisas dos Grupos de Estudo de Psiquiatria Social de São Francisco, e atualmente no Departamento de Psicologia da Universidade de Michigan, merece uma referência em separado por dois motivos. Ele conduziu as primeiras experiências que confirmaram muitos dos pontos teóricos aqui expostos, e, como resultado dessas experiências, ajudou consideravelmente a esclarecer a natureza da autonomia e da intimidade. São também devedoras de minha gratidão Miss Viola Litt, Tesoureira-Secretária dos Grupos de Estudo, Mrs. Mary N. Williams, minha secretária pessoal, pelo constante auxílio prestado, bem como Anne Garrett, por sua ajuda lendo as provas.

QUESTÕES SEMÂNTICAS

Para fins de concisão, os jogos são em princípio descritos do ponto de vista masculino, a menos que sejam claramente femininos. Assim, o jogador principal, quando não for chamado A, é geralmente designado como "ele", mas sem preconceito, já que a mesma situação, a menos que seja dito o contrário, pode facilmente ser descrita com "ela". Se o papel da mulher difere de modo significativo do papel do homem, é tratado separadamente. O vocabulário empregado e os pontos de vista aqui expressos são basicamente orientados para atender a clínicos praticantes, mas os membros de outras profissões podem vir a julgar este livro interessante ou útil.

A análise de jogos transacionais deve ser claramente separada da análise matemática de jogos, ciência que se torna cada vez mais importante, embora uns poucos termos usados no texto, tais como "recompensa", sejam agora respeitavelmente matemáticos. Para um estudo detalhado da teoria matemática dos jogos, ver *Games & Decisions*, de R. D. Luce e H. Raiffa (2).

INTRODUÇÃO

1. RELACIONAMENTO SOCIAL

A teoria do relacionamento social, descrita em maior profundidade em textos sobre Análise Transacional (1), pode ser resumida da forma que se segue.

Spitz (2) descobriu que as crianças privadas de contacto físico por tempo prolongado tendem a enfraquecer, e podem até mesmo morrer em conseqüência desse enfraquecimento. Isto constitui o que ele chama de privação afetiva e pode, na verdade, ter uma conseqüência fatal. Essas observações deram origem à idéia de que uma pessoa pode estar carente por falta de estímulos e indicaram também que as formas mais eficazes destes estímulos são as proporcionadas pela intimidade física. Esta é uma conclusão não muito difícil de aceitar se atentarmos à nossa experiência de cada dia.

Um fenômeno correlato é visto em adultos submetidos à privação sensorial, isto é, colocados em condições experimentais de silêncio, escuridão e a menor estimulação térmica e tátil possível. Nestas condições experimentais, tal privação pode dar origem a uma psicose passageira, ou, pelo menos a distúrbios mentais temporários. Já foi observado que a privação social e sensorial têm efeitos semelhantes em indivíduos condenados a longos períodos de prisão em solitária. Na verdade, o confinamento nestas condições é um dos castigos mais

temidos, mesmo por prisioneiros endurecidos pela brutalidade física (3, 4). O isolamento total tornou-se um procedimento tristemente célebre para obter transigência política. Por outro lado a melhor das armas conhecidas contra a submissão política é a melhoria do organismo social (5).

Quanto ao aspecto biológico, é provável que a privação emocional e sensorial possa produzir modificações orgânicas. Hoje sabemos que se uma parte do sistema nervoso chamado "sistema reticular" que alimenta o cérebro não for suficientemente estimulado (6), as células nervosas podem sofrer alterações degenerativas. Uma ligação biológica pode ser portanto estabelecida, partindo-se da privação afetiva e sensorial e chegando até as alterações degenerativas e morte. Neste sentido, a fome de estímulos ou de relacionamento pode ser comparada, em termos de sobrevivência do organismo, à fome de comida.

Na verdade, não apenas biologicamente, mas também psicológica e socialmente, elas se correspondem de muitas formas. Termos como desnutrição, saciedade, "gourmet", "gourmand", voracidade, jejum, apetite, ascese e outros são facilmente transferíveis do campo da nutrição para o das emoções. O empanzinamento ou indigestão tem o seu paralelo na superestimulação. Em ambas as esferas, sob condições normais, quando há abundância e variedade de suprimentos, as escolhas serão fortemente influenciadas pelas idiossincrasias do indivíduo.

A preocupação do psiquiatra social no assunto centraliza-se no que acontece depois que a criança é separada de sua mãe, no decurso normal do crescimento. O que foi dito até agora pode ser resumido pelo dito popular (7): "O melhor para se ir em frente é um bom empurrão". Assim, depois que o período de estreita intimidade com a mãe termina, o indivíduo se defronta pelo resto de sua vida com um dilema diante do qual seu destino e sua sobrevivência estarão continuamente em jogo. Um dos aspectos deste dilema é representado pelas forças sociais, psicológicas e biológicas que se interpõem à continuação da intimidade física no estilo infantil. O outro, pela sua perpétua luta para consegui-la de volta. Na maioria das vezes será necessária uma posição intermediária. Ele aprenderá a se satisfazer com formas de contacto físico mais sutis e mesmo simbólicas. Até mesmo um simples aceno de reconhecimento poderá servir de alguma forma a este pro-

pósito. Contudo o básico anseio de receber de volta o contacto físico vai permanecer inalterado.

Este processo de transigir pode receber diversos nomes (por exemplo: sublimação); mas, como quer que seja chamado, o resultado é uma transformação parcial da fome infantil de estímulo em algo que pode ser denominado anseio de reconhecimento. À medida que as complexidades da vida aumentam, é este anseio de reconhecimento que faz com que as pessoas vão se tornando cada vez mais diferentes umas das outras. São essas diferenças que emprestam variedade ao relacionamento social e determinam o destino de cada indivíduo. Um ator de cinema ou de televisão pode precisar de centenas de estímulos todas as semanas, oriundos de admiradores anônimos e agrupados indistintamente, enquanto que um cientista pode se conservar física e mentalmente saudável com um estímulo por ano da parte de um mestre respeitado.

"Estímulo" pode ser usado como uma expressão geral para o contacto físico íntimo, e na prática toma variadas formas. Algumas pessoas batem numa criança; outras a abraçam ou lhe dão palmadinhas, enquanto há quem finja que a belisca ou lhe dá piparotes. Tudo isso tem seus análogos na conversação, de tal modo que é quase possível prever como um indivíduo trataria um bebê ao ouvi-lo falar. Por extensão, a palavra "estímulo" pode ser usada para caracterizar qualquer relacionamento, isto é, qualquer ato que implique no reconhecimento da presença de outra pessoa. Desta forma, o "estímulo" pode ser empregado como a unidade básica da ação social. Uma troca de estímulos constitui uma transação, que é por sua vez a unidade básica do relacionamento social.

No que diz respeito à teoria dos jogos, o princípio que aqui emerge é o de que qualquer relacionamento social representa uma vantagem sobre a ausência de relacionamento. Isto foi demonstrado experimentalmente com ratos, através de um notável trabalho de S. Levine (8), no qual não apenas o desenvolvimento físico, como até mesmo a química do cérebro, foram afetados favoravelmente pela estimulação por contacto físico. Devemos contudo dizer que nestas experiências surgiu um aspecto altamente significativo: tanto os estímulos delicados e favoráveis como os dolorosos foram igualmente eficientes para manter a saúde dos animais. O que a prejudicava era a falta de estimulação.

A validade do que foi dito nos encoraja a prosseguir com maior confiança para o próximo assunto.

Admitimos portanto que o contacto físico íntimo com o bebê e o seu equivalente simbólico no adulto, o anseio de reconhecimento, *têm grande significado na sobrevivência do indivíduo.*

O que vem a seguir? Os indivíduos dão e obtêm reconhecimento por meio de "estímulos" que se constituem numa "transação". Em termos do nosso dia-a-dia, o que podem fazer as pessoas após terem se cumprimentado, quer a saudação tenha sido um simples "Oi!" ou um rito oriental com horas de duração? O eterno problema do adolescente é: "O que é que vou dizer a ela (ele) depois?" E, para muitas pessoas, mesmo bem além da adolescência, nada é mais desconfortável do que um período de silêncio, de tempo não estruturado, quando nenhum dos presentes consegue imaginar algo de interessante para dizer. O eterno problema do ser humano é como estruturar suas horas de vigília. Neste sentido, a função de toda vida social é emprestar assistência mútua a esse projeto.

O aspecto operacional da estruturação do tempo é chamado de programação, e pode ser de três tipos: material, social e individual. *O método mais comum, mais conveniente, mais confortável e útil de estruturar o tempo é uma estruturação material mais conhecida como "trabalho", ou mais propriamente "atividade".*

A programação material *surge das vicissitudes encontradas no trato com a realidade exterior; ela nos interessa aqui na medida em que as atividades sejam geradoras de "estímulos", de reconhecimento ou de outras formas mais complexas de relacionamento social. A atividade de ter um emprego ou de construir um barco se baseia numa longa série de medidas e estimativas de probabilidade, em termos de estímulos dados e recebidos, de transações feitas e de reconhecimento obtido.*

A programação social *é principalmente constituída pelo que podemos denominar de "rituais", os principais dos quais são familiarmente chamados de "boas maneiras". Em todo o mundo os pais ensinam bons modos a seus filhos, o que significa que estes devem conhecer os rituais adequados para cumprimentar os outros, comer, ir ao banheiro, namorar, chorar, e que também saibam como conduzir uma conversação comum fazendo os comentários adequados, ou reforçando a ênfase de certas passagens. Este modo de conduzir uma*

conversação é o que chamamos de "tato" ou "diplomacia", algo que tem alguns aspectos universais e outros locais. Arrotar às refeições ou perguntar pela mulher de outro homem são coisas ou encorajadas ou proibidas pela tradição ancestral da região. É curioso observar que, de um modo geral, em localidades onde as pessoas arrotam às refeições não é prudente perguntar pelas mulheres; e, onde se pergunta pelas esposas dos outros, não é aconselhável arrotar.

Uma outra forma de programação social que envolve menos rituais e mais divertimento é definida pela expressão: passatempo.

À medida que as pessoas se conhecem melhor, mais e mais programação individual vai surgindo, e assim os "incidentes" começam a ocorrer. Estes incidentes parecem casuais à primeira vista, e pode ser que assim os definam as partes envolvidas, mas um estudo meticuloso revela que tendem a seguir padrões suscetíveis de classificação, e que sua seqüência é regulada por regras estritas, embora não escritas ou ditas. Estas regras permanecem latentes enquanto as relações permanecem harmoniosas ou hostis, porém de acordo com elas. Elas se tornam manifestas se alguém as infringe, dando origem a um grito simbólico, verbal ou legal de "Pênalti!" Em contraste com os passatempos, essas seqüências de incidentes são mais baseadas na programação individual que na social, e podem ser chamadas de jogos. Tanto a vida em família como a vida conjugal e ainda a vida em diversas organizações podem ser baseadas continuadamente em variações de um ou mais jogos.

Dizer que a maior parte da atividade social consiste em jogar jogos não significa que essa atividade seja necessariamente divertida, ou que as partes envolvidas não estejam seriamente engajadas no seu relacionamento. Por um lado, "jogar" futebol e outros "jogos" atléticos pode não ser absolutamente divertido, e os jogadores podem ser extremamente sérios e até zangados; tais jogos partilham também com os jogos de azar e outras formas de "jogos" o fato de serem potencialmente muito graves e até mesmo fatais. Por outro lado, alguns autores, como por exemplo Huizinga (9), incluem sob o título de "jogo" coisas tão sérias quanto festins canibalescos. Deste modo, chamar comportamentos trágicos como suicídio, alcoolismo, delinqüência, esquizofrenia ou toxicomania de "jogos" não é uma decisão irresponsável, uma brincadeira ou uma barbaridade. A característica essencial do procedimento humano é que as emoções não se exprimem ao acaso, e na verdade

são extremamente bem reguladas. Isto é bem visto quando se impõem sanções sobre uma exibição emocional ilegítima: as sanções sociais são sérias apenas quando as regras do jogo não são seguidas.

Passatempos e jogos constituem na verdade um mero substituto do ato de viver a verdadeira intimidade. Por este motivo, podem ser considerados mais como escaramuças do que como uniões reais e significativas. A intimidade se inicia quando a programação individual (geralmente instintiva) se torna mais importante. A verdadeira intimidade é a única resposta completamente satisfatória aos anseios de estímulo, reconhecimento e estruturação do tempo. Seu protótipo é o ato de fecundar com amor.

A necessidade de estruturação tem o mesmo valor para a sobrevivência que a necessidade de estímulo. Esta necessidade, e também o anseio por reconhecimento expressam a exigência de evitar a inanição sensorial e emocional. A necessidade de estruturar o tempo exprime a necessidade de evitar o tédio, e Kierkegaard (10) apontou os males que resultam do tempo não estruturado. Se ele se prolonga, o tédio se torna sinônimo de inanição emocional e pode ter as mesmas conseqüências.

O indivíduo solitário pode estruturar o tempo de dois modos: através da atividade e através da fantasia. Pode-se permanecer solitário mesmo na presença dos outros. Quando se integra um conjunto social de duas ou mais pessoas, há diversas opções para estruturar o tempo. Em ordem de complexidade, elas são: (1) Rituais, (2) Passatempos, (3) Jogos, (4) Intimidade e (5) Atividade.

O objetivo de cada membro desse conjunto social é auferir tantas satisfações quanto for possível de suas transações com os outros. Quanto mais sociável ele for, maior número de satisfações poderá obter. A maior parte da programação de suas operações sociais é automática. Já que algumas das "satisfações" obtidas com essa programação são difíceis de serem reconhecidas no sentido usual da palavra, seria melhor substituí-la por um termo menos comprometido do que satisfação, tal como "proveitos" ou vantagens.

Parte I

ANÁLISE DE JOGOS

CAPÍTULO 1

ANÁLISE ESTRUTURAL

A observação da atividade social espontânea, como a que ocorre com muito proveito em certos tipos de psicoterapia de grupo, revela que de tempos em tempos as pessoas demonstram notáveis modificações em sua postura, pontos de vista, voz, vocabulário e outros aspectos do comportamento. Essas modificações de comportamento freqüentemente acompanham mudanças nos sentimentos. Num dado indivíduo, um certo conjunto de padrões de comportamento corresponde a um estado de espírito, enquanto outro é relacionado com uma atitude psíquica diversa, muitas vezes incoerente se comparada com a primeira. Tais modificações e diferenças dão origem à idéia dos *estados do ego*.

Um estado do ego pode ser descrito como um sistema coerente de sentimentos, ou como um conjunto de padrões coerentes de comportamento. Cada indivíduo parece dispor de um repertório limitado de estados do ego. Este repertório pode ser dividido nas seguintes categorias:

(1) estados do ego que se assemelham àqueles das figuras patemas;

(2) estados que são autonomamente dirigidos para uma avaliação objetiva da realidade; e

(3) estados que representam resíduos arcaicos, embora ativos, que foram fixados na primeira infância.

Coloquialmente, suas manifestações são chamadas de *Pai, Adulto e Criança,* termos simples que servem para todas as discussões a que nos propomos.

A tese então é que, em qualquer momento, todo indivíduo presente a uma reunião social estará exibindo um estado do ego do tipo *Pai, Adulto* ou *Criança,* e que as pessoas podem mudar, com variados graus de rapidez e presteza de um estado para outro. Estas observações dão origem a um modo especial de se expressar um diagnóstico.

"Este é o seu Pai" significa: "Você está agora no mesmo estado de espírito que a imagem que você tem de um de seus pais (ou de um de seus pais substitutos) costumava estar a seus olhos, e reage como ele estaria reagindo, com a mesma postura, os mesmos gestos, vocabulário, sentimentos, etc."

"Este é o seu Adulto" quer dizer: "Você acaba de fazer uma avaliação independente e objetiva da situação, e está exprimindo esse processo mental, ou os problemas que levantou ou ainda as conclusões a que chegou, de um modo não preconceitual."

"Esta é a sua Criança" traduz: "O modo e o objetivo de sua reação são os mesmos que você teria se fosse ainda criança.

As conseqüências são:

1. Que todo indivíduo teve pais (ou pais substitutos), e carrega dentro de si uma série de estados do ego que reproduzem os estados do ego desses pais (como percebidos por ele), e que tais estados podem ser ativados sob determinadas circunstâncias. Um modo-de-dizer é o seguinte: "Todo mundo carrega seus pais dentro de si."

2. Que todo indivíduo (inclusive as crianças, os mentalmente retardados e os esquizofrênicos) é capaz de processar dados objetivamente se o estado do ego adequado for ativado: "Todos têm um Adulto."

3. Que todo indivíduo já foi mais moço, e carrega dentro de si vestígios fixados em anos anteriores, os quais serão ativados em dadas situações: "Todo mundo tem uma criança dentro de si."

Neste ponto é bom consultar a Figura 1 (a). Ela representa, de acordo com o ponto de vista exposto acima, um diagrama da personalidade completa de qualquer indivíduo, incluindo seus três estados do ego. Eles aparecem cuidadosamente sepa-

rados porque são diferentes e porque com muita freqüência são incoerentes uns em relação aos outros. As diferenças a princípio podem não ser claras para um observador inexperiente, mas logo se tornam notáveis para quem se der ao trabalho de melhor observar. Será conveniente, daqui por diante, designar os verdadeiros pais, adultos e crianças com letra minúscula. Pai, Adulto e Criança, com maiúsculas, serão usados quando se referirem a estados do ego. Na Figura 1 (b) temos a forma simplificada como será representada nos vários exemplos dos capítulos seguintes:

Figura 1

Certas restrições devem ser mencionadas aqui:

1. A palavra "infantil" não será empregada por ter conotações de indesejabilidade, de algo de que a pessoa tem que se livrar. Qualquer outra expressão, como por exemplo "próprio de um menino (ou menina)" será preferível ao se descrever a Criança (um estado arcaico do ego), desde que esta expressão não denuncie um preconceito. Na verdade, a Criança é, de muitos modos, a parte mais valiosa da personalidade, e pode contribuir para a vida do indivíduo exatamente como uma criança de verdade pode contribuir para a vida da família: com encanto, prazer e criatividade. Se a Criança de um indivíduo está confusa e doente, as conseqüências podem ser desastrosas. Alguma coisa pode e deve ser feita a este respeito.

2. O mesmo se aplica às palavras "maduro" e "imaturo". Neste sistema não há tal coisa como uma "pessoa imatura". Há apenas pessoas em que a Criança predomina de forma

não apropriada ou inadequada, mas todas elas têm um Adulto complexo e bem estruturado que necessita apenas ser descoberto ou ativado. Por outro lado, as pessoas chamadas de "maduras" são as capazes de conservar seu Adulto predominando a maior parte do tempo. No entanto, mesmo nelas, haverá ocasiões em que sua Criança assumirá o controle, e freqüentemente com resultados desconcertantes.

3. Deve-se notar que o Pai aparece de duas formas, direta e indireta: como um ativo estado do ego, e como uma influência. Quando é diretamente ativo, a pessoa reage como seu pai (ou mãe) realmente reagiria ("Faça como eu"). Quando é uma influência indireta, o indivíduo reage do modo que seus pais desejariam que reagisse ("Não faça como eu faço, e sim como digo"). No primeiro caso, a pessoa se torna um deles; no segundo, adapta-se às suas exigências.

4. A Criança também se evidencia de duas formas: a Criança *adaptada* e a Criança *natural*. A adaptada é a que modifica sua conduta sob a influência do Pai. Comporta-se como o pai (ou mãe) queria: de forma obediente, ou de modo precoce, por exemplo. Ou então o indivíduo se adapta cedendo e chorando. Assim, a influência do Pai é uma causa, e a *Criança adaptada* um efeito. A *Criança natural* é uma expressão espontânea: rebelião ou criatividade, por exemplo. Uma confirmação destes dados pode ser encontrada nos resultados da intoxicação alcoólica. Geralmente ela inutiliza primeiro o Pai; quando a Criança adaptada se vê livre de sua influência, transforma-se na Criança natural.

Raramente é necessário, para uma eficiente análise de jogos, que se vá além do que foi explicado, no que diz respeito à estrutura da personalidade.

Os estados do ego são fenômenos fisiológicos normais. O cérebro humano é o órgão ou organizador da vida psíquica, e seus produtos são selecionados e armazenados sob a forma de estados do ego. Já existem provas concretas disto em algumas descobertas de Penfield e sua equipe (1, 2). Há outros sistemas de seleção em vários níveis, tais como a memória, mas a forma natural da experiência em si está nos cambiantes estados da mente. Cada tipo de estado do ego tem o seu próprio e importante valor para o organismo humano.

Na Criança residem a intuição (3), a criatividade, o impulso espontâneo e o prazer.

O Adulto é necessário para a sobrevivência. Ele processa dados e computa as probabilidades essenciais para enfrentar

com eficiência o mundo exterior. Ele também experimenta suas próprias vicissitudes e gratificações. Atravessar uma rua movimentada, por exemplo, requer uma série complexa de dados; a ação é suspensa até que a computação (feita pelo Adulto) indique um alto grau de segurança para se chegar do outro lado. As gratificações proporcionadas por computações bem sucedidas deste tipo é que são responsáveis por prazeres tais como o de esquiar, pilotar aviões, velejar e praticar outros esportes móveis. Outra tarefa do Adulto é regular as atividades do Pai e da Criança e servir de mediador entre eles.

O Pai tem duas funções principais. Primeiro, ele capacita o indivíduo a agir eficientemente como pai de seus próprios filhos, promovendo assim a sobrevivência da raça humana. Seu valor, no tocante a este respeito, é demonstrado pelo fato de que as pessoas que ficam órfãs na infância parecem ter mais dificuldades que as outras quando ingressam na adolescência. Em segundo lugar, o Pai torna muitas reações automáticas, o que economiza uma grande quantidade de tempo e energia. Muitas coisas são feitas porque "É assim que tem que ser feito". Isto liberta o Adulto da necessidade de tomar inumeráveis decisões banais, de modo que possa se dedicar a tarefas mais importantes, deixando os problemas de rotina entregues ao Pai.

Assim, os três aspectos da personalidade têm alto valor no que concerne à sobrevivência e à própria vida, e é apenas quando um deles perturba o equilíbrio saudável do conjunto que a análise e a reorganização da personalidade são indicadas. Em caso contrário, todos eles — Pai, Adulto e Criança — são merecedores de igual respeito, e têm seu legítimo lugar numa vida plena e produtiva.

CAPÍTULO 2

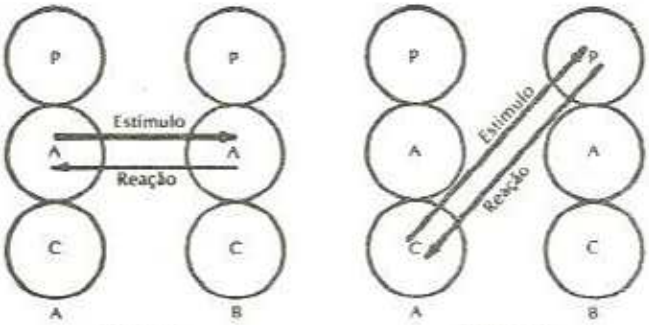
ANÁLISE TRANSACIONAL

A unidade das relações sociais é chamada de "transação". Se duas ou mais pessoas se encontram numa reunião de caráter social, mais cedo ou mais tarde uma delas irá falar, ou dará qualquer indicação de ter se inteirado da presença das outras. Isto é chamado de *estímulo transacional*. Outra pessoa então irá dizer ou fazer qualquer coisa relacionada de algum modo com aquele estímulo, e isto é chamado de resposta transacional. A análise transacional simples preocupa-se em diagnosticar que estado da mente implementou o estímulo transacional e que estado executou a reação. As mais simples das transações são aquelas produzidas pelos Adultos das partes envolvidas. O agente — A — analisa os dados de que dispõe, conclui que o instrumento que utilizará em seguida será o bisturi e ergue a mão. O respondente — B — avalia este gesto corretamente, analisa as forças e as distâncias envolvidas e coloca o instrumento exatamente onde o cirurgião espera. Este é um exemplo da relação Adulto-Adulto. Igualmente simples são as transações Criança-Pai. A criança febril pede água, e a mãe solicita lhe traz o copo.

Ambas essas transações são *complementares;* ou seja, a reação é apropriada e esperada e segue a ordem natural das

relações humanas saudáveis. A primeira, que é classificada como uma Transação Complementar do Tipo I, encontra-se representada na Figura 2 (a). A segunda, que é uma Transação Complementar do Tipo II, é mostrada na Figura 2 (b). É evidente, no entanto, que as transações tendem a ocorrer em cadeia, onde cada reação, por sua vez, funciona também como estímulo.

A primeira regra de comunicação é que ela se processará enquanto as transações forem complementares; conseqüentemente, enquanto as transações forem complementares, a comunicação poderá, em princípio, prosseguir indefinidamente. Estas regras são independentes da natureza e do conteúdo das transações. Desde que as transações sejam complementares, é irrelevante o fato das duas pessoas estarem engajadas num comentário crítico (Pai-Pai), resolvendo um problema (Adulto-Adulto) ou brincando (Criança-Criança ou Pai-Criança).



TRANSAÇÕES COMPLEMENTARES

Figura 2

Invertendo a proposição, temos que a comunicação é interrompida quando ocorre uma *transação cruzada*. A transação cruzada mais comum, que causa e sempre causou a maioria das dificuldades no mundo, seja no casamento ou no amor, seja na amizade ou no trabalho, é a ilustrada na Figura 3 (a) como Transação Cruzada do Tipo I. Este tipo de transação é a principal preocupação dos psicoterapeutas e é tipicamente representada pela clássica reação que em psicanálise é chama-

da de *transferência*. O estímulo é Adulto-Adulto, como por exemplo, "Talvez devêssemos descobrir porque você vem bebendo tanto ultimamente", ou "Sabe onde é que estão as minhas abotoaduras?" A reação Adulto-Adulto adequada em cada um desses casos seria: "Talvez devêssemos mesmo. Eu certamente que gostaria de saber!" ou "Em cima da cômoda". Se, no entanto, o interlocutor se irrita, as respostas serão algo assim — "Você vive me criticando, exatamente como fazia meu pai" ou "Você sempre me culpa de tudo". São reações Criança-Pai, e, como o diagrama mostra, as setas se cruzam. Em casos assim, os problemas do Adulto referentes a parar de beber ou encontrar as abotoaduras ficarão em suspenso até que as setas possam ser realinhadas. O que poderá ocorrer meses depois, no caso da bebida, ou após alguns segundos, na questão das abotoaduras.

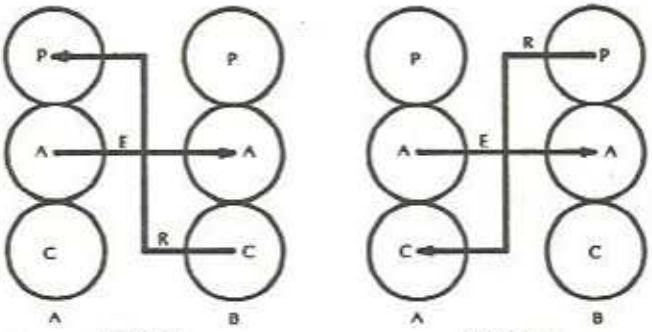


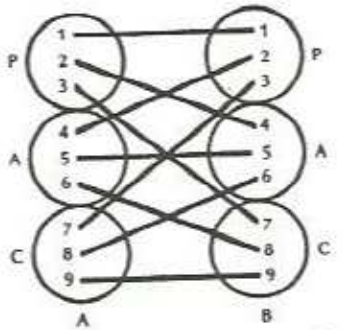
Figura 3

Se uma empregada se rebelar a respeito de lavar a louça, uma conversação em nível Adulto terá que ser encerrada, e só poderá se seguir uma conversa Pai-Criança na qual será indicado que lavar a louça faz parte de seus deveres. Outra alternativa seria uma conversa Adulto-Adulto sobre a conveniência de manter a empregada ou despedi-la.

O reverso da Transação Cruzada Tipo I está ilustrado na Figura 3 (b). É a Transação Cruzada Tipo II. Por exemplo: "Sabe onde estão minhas abotoaduras?" (Adulto-Adulto) pode produzir a seguinte reação: "Por que você não cuida de suas

coisas? Afinal de contas você não é mais nenhuma criança!" (Pai-Criança).

O *diagrama de relacionamento* mostrado na Figura 4, onde aparecem as nove relações possíveis entre um agente (A) e um respondente (B), tem certas qualidades interessantes. As transações complementares entre *iguais psicológicos* são as representadas por (1-1), (5-5) e (9-9). Existem outras três transações complementares (2-4) (4-2), (3-7) (7-3) e (6-8) (8-6). Todas as outras combinações formam transações cruzadas, e na maior parte dos casos aparecem cruzadas no diagrama, como por exemplo (3-7) (7-3), que resulta em duas pessoas se encarando, emudecidas de raiva. Se nenhuma das duas ceder, a comunicação cessará e elas deverão se afastar. As soluções mais comuns para isto são uma delas ceder (7-3), o que resulta num jogo de "Bate-boca", ou, o que será muito melhor, a solução (5-5), caso em que ambas cairão na gargalhada ou se apertarão as mãos.



UM DIAGRAMA DE RELACIONAMENTO

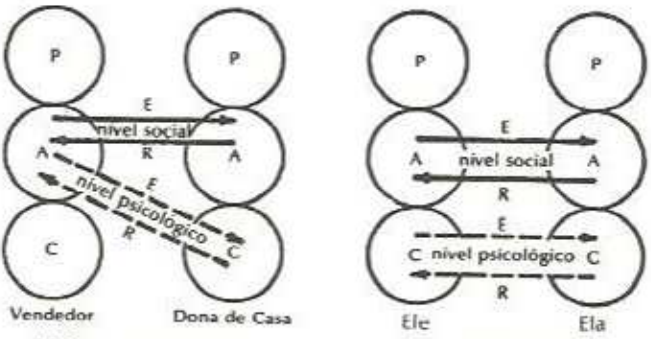
Figura 4

Transações complementares simples ocorrem muito freqüentemente em relações superficiais de trabalho ou sociais, e são facilmente perturbadas por transações cruzadas simples. Os relacionamentos superficiais, na verdade são restritos a transações complementares simples e ocorrem em atividades, rituais e passatempos. Mais complexas são as *transações ocultas* — as que envolvem a atividade de mais de dois estados do ego simultaneamente, e são as transações desta categoria que constituem a base para os jogos. Os vendedores são parti-

cularmente adeptos das *transações angulares*, aquelas que envolvem três estados do ego. Um exemplo grosseiro mas expressivo de um jogo de vendas é ilustrado no seguinte diálogo:

Vendedor: "Este é melhor, mas não está ao alcance do seu orçamento."
Dona de Casa: "Pois é este mesmo que eu vou levar."

A análise desta transação é mostrada na Figura 5 (a). O vendedor, com o seu Adulto, enuncia dois fatos objetivos: "Este é melhor" e "Não está ao alcance do seu orçamento". No nível aparente, ou social, ele está se dirigindo ao Adulto da Dona de Casa, que poderia responder: "Você tem toda a razão em ambas as afirmativas." No entanto, um estímulo oculto ou psicológico é dirigido pelo Adulto bem treinado e experiente do vendedor à Criança da Dona de Casa. A correção do seu julgamento é demonstrada pela resposta da Criança: "Quaisquer que sejam as conseqüências financeiras vou mostrar a esse tipo arrogante que sou igual às suas outras freguesas." Em ambos os níveis a transação é complementar, já que a resposta dela é aceita como um contrato de compra feito pelo Adulto.



TRANSAÇÕES OCULTAS

Figura 5

Uma transação oculta *dupla* envolve quatro estados do ego e é comumente encontrada em jogos de galanteio.

Ele: "Vamos à minha casa ouvir discos."
Ela: "Desde pequena que eu gosto de música."

Como é mostrado na Figura 5 (b), no nível social esta é uma conversa de Adultos sobre música, e no nível psicológico uma conversa entre duas Crianças sobre sexo. Aparentemente o Adulto tem a iniciativa, mas, como na maioria dos jogos, a conseqüência é determinada pela Criança, os participantes podem estar prestes a ter uma surpresa.

As transações podem então ser classificadas como complementares ou cruzadas, simples ou ocultas, e estas são divididas em dois tipos — as singulares e as duplas.

CAPÍTULO 3

PROCEDIMENTOS E RITUAIS

As transações geralmente ocorrem numa série. E numa série programada, e não ao acaso. A programação pode vir de uma das três fontes: Pai, Adulto ou Criança, ou, de um modo mais geral, da sociedade. Já que as necessidades de adaptação requerem que a Criança seja protegida pelo Pai ou pelo Adulto até que todas as situações sociais tenham sido testadas, a programação efetuada pela Criança tende a ocorrer mais vezes em situações de isolamento e intimidade.

As formas mais simples de atividade social são os procedimentos e os rituais. Algumas dessas atividades são universais e outras são locais, mas todas têm que ser aprendidas. Um procedimento é uma série de transações Adultas complementares e simples visando a manipulação da realidade. A realidade é definida como tendo dois aspectos: estático e dinâmico. A *realidade estática* compreende todas as possíveis formas de manifestação da matéria no universo. A aritmética, por exemplo, consiste em declarações sobre a realidade estática. A *realidade dinâmica* compreende as possibilidades de interação de todos os sistemas do universo. A química, por exemplo, consiste em declarações sobre a realidade dinâmica. Os procedimentos são baseados no processamento de dados e na análi-

se de probabilidades referentes ao *material* da realidade, e atingem seu mais alto desenvolvimento nas técnicas profissionais. Pilotar um avião e remover um apêndice são procedimentos. A psicoterapia é um procedimento, na medida em que está sob o controle do Adulto do terapeuta, e deixa de ser quando o seu Pai ou a sua Criança passa a predominar.

Duas variáveis são utilizadas na análise dos procedimentos. Diz-se que um procedimento é eficiente quando o agente faz o melhor uso possível dos dados e da experiência de que dispõe, a despeito de quaisquer deficiências que possam existir no seu conhecimento, isto é, quando usa esses dados e essa experiência com o máximo de competência de que é capaz. Se o Pai ou a Criança interferirem no processamento de dados feitos pelo Adulto, o procedimento se tornará *contaminado*, e será menos eficiente. Quanto à eficácia de um procedimento, ela é julgada pelos seus resultados reais. Assim sendo, o primeiro é um critério psicológico e o segundo um critério material. Um nativo, ajudante de um médico numa ilha tropical, aprendeu com ele a realizar operações para remoção de cataratas. Utilizava nessa operação todo o conhecimento de que dispunha, com o mais alto grau de eficiência de que era capaz, embora seus conhecimentos fossem inferiores aos do médico europeu. Em conseqüência não era tão eficaz quanto aquele (os resultados das operações que fazia não eram tão bons). O médico europeu começou então a beber muito, e a coisa foi a um ponto tal que sua eficiência decresceu (passou a não mais utilizar tudo o que sabia, da melhor forma possível). Quando suas mãos começaram a ficar trêmulas, seu assistente o ultrapassou, já que embora não tendo passado a operar melhor do que operava antes, passou a ter melhores resultados que seu mestre. Por este exemplo pode-se ver que ambas as variáveis são melhor avaliadas por um observador experimentado — e não pelo agente ou o respondente que possuem uma visão mais limitada do processo (cada um operando o melhor do que é capaz).

Já um *ritual* é uma série estereotipada de transações complementares simples programadas por forças sociais externas. Um ritual informal, como por exemplo uma despedida social, pode ser sujeita a variações, embora a forma básica permaneça a mesma. Um ritual formal, como a missa da Igreja Católica Romana, oferece muito poucas opções. A forma de um ritual é Paternalmente determinada pela tradição, mas influências "paternas" mais recentes podem ter efeitos semelhantes, em-

bora menos estáveis, em assuntos corriqueiros. Alguns rituais formais de especial interesse histórico ou antropológico têm duas fases: (1) a fase em que as transações são conduzidas de acordo com as rígidas estruturas determinadas pelo Pai e (2) a fase de licença concedida pelo Pai, em que a Criança pode desfrutar de uma liberdade transacional mais ou menos completa, resultando por vezes num excesso.

Muitos rituais formais começaram como procedimentos contaminados, embora até certo ponto eficientes, mas com o passar do tempo e a modificação das circunstâncias, perderam toda sua validade como procedimento, retendo entretanto sua utilidade como atos de fé. Transacionalmente eles representam uma submissão às tradicionais exigências do Pai, em busca de alívio para alguma sensação de culpa ou de uma recompensa. Proporcionam um modo seguro, tranqüilizador e em muitos casos agradável de passar o tempo.

De maior significado como introdução a uma análise de jogos são os rituais informais, e entre os mais instrutivos estão os rituais de cumprimentos na maioria dos povos ocidentais:

1A: "Oi!" (Olá, bom dia.)
1B: "Oi!" (Olá, bom dia.)
2A: "Esse calor está terrível, não é mesmo?" (Como vai?)
2B: "É. Mas parece que vai chover". (Vou bem. E você?)
3A: "Espero que sim". (Vou bem.)
3B: "Eu também". (Até logo.)
4A: "Até logo."
4B: "Até logo."

É claro que não houve aqui a menor intenção de transmitir informações. Na verdade, se existe alguma informação, ela está sabiamente oculta. O Senhor A poderia precisar de quinze minutos para dizer como está passando, e o Senhor B, que é apenas um seu conhecido muito casual, não estaria disposto a gastar tanto tempo ouvindo-o. Esta série de transações é muito adequadamente chamada de "ritual dos oito estímulos". Se tanto A quanto B estivessem com muita pressa, poderiam se contentar com uma série de dois estímulos, Oi-Oi. Se fossem potentados orientais à moda antiga podiam se entregar a um ritual de duzentos estímulos antes de tratarem de negócios. O fato é que, no jargão da análise transacional, A e B melhoraram ligeiramente a saúde um do outro; pelo

menos por enquanto "suas espinhas dorsais não se curvarão" e ambos se sentirão gratos.

O ritual é baseado em cuidadosas computações intuitivas executadas por ambos os lados. No estágio em que estão de seu conhecimento, A e B julgam que cada um deve ao outro exatamente quatro estímulos em cada encontro, e com freqüência não maior que um encontro por dia. Se se virem de novo, digamos, dentro de meia hora, e não tiverem algo de diferente para transacionar, não farão qualquer gesto que lembre um cumprimento: no máximo poderão trocar um oi-oi perfeitamente dispensável, ou talvez fazer um pequeno sinal de reconhecimento. Essas computações intuitivas são válidas não apenas para intervalos curtos, mas também para períodos de diversos meses. Consideremos agora o Senhor C e o Senhor D, que se encontram uma vez por dia, trocam um estímulo cada — oi-oi — e seguem seus caminhos. O Senhor C passa fora um mês de férias. No dia seguinte ao da sua volta, encontra o Senhor D, como sempre. Se nesta ocasião o Sr. D disser apenas "Oi" e nada mais, o Sr. C se sentirá ofendido. Pelos seus cálculos o Sr. D e ele deviam trocar cerca de trinta estímulos, que poderiam inclusive ser reduzidos a umas poucas transações, se estas tivessem suficiente ênfase. Assim, vejamos como o Sr. D desempenharia sua parte, no caso de se comportar de modo adequado. (Cada unidade de "intensidade" ou "interesse" foi considerada equivalente a um estímulo.)

1D: "Oi!" (1 unidade)
2D: "Não tenho visto você ultimamente". (2 unidades)
3D: "*É mesmo!*" "Onde foi que você passou as férias?" (5 unidades)
4D: "*Puxa*, deve ser muito interessante. Divertiu-se muito?" (7 unidades)
5D: "Bem, você está com uma aparência excelente". (4 unidades) "Foi com a família?" (4 unidades)
6D: "Bem, fico satisfeito em vê-lo de volta." (4 unidades)
7D: "Até logo." (1 unidade).

Com isto, D proporcionou a C um total de 28 unidades. Tanto ele quanto o outro sabem que as duas que faltam serão completadas no dia seguinte, de modo que as contas agora estão acertadas. Dois dias depois eles voltarão ao seu intercâmbio de dois estímulos, oi-oi. Mas agora "já se conhecem me-

lhor", isto é, cada um sabe que pode confiar no outro, e isto poderá ser útil se vierem a se encontrar "socialmente".

Vale a pena considerar também o caso inverso. O Sr. E e o Sr. F já estabeleceram um ritual de dois estímulos, oi-oi. Um dia, em vez de continuar seu caminho, o Sr. E se detém e pergunta: "Como vai?" A conversação prossegue do seguinte modo:

1E: "Oi."
1F: "Oi."
2E: "Como vai?"
2F (intrigado): "Vou bem. E você?"
3E: "Tudo azul. Só que está fazendo um tremendo calor."
3F (cautelosamente): "É — mas acho que vai chover."
4E: "Prazer em vê-lo novamente."
4F: "Da mesma forma. Desculpe, mas vou andando — tenho que chegar na biblioteca antes que feche."
5E: "Até logo."

Quando o Sr. F se afasta apressadamente, vai pensando com os seus botões: "O que foi que deu nele? Será que está vendendo apólices de seguros ou algo semelhante?" Em termos transacionais: "Se ele só me deve um estímulo, por que está me dando cinco?"

Uma demonstração ainda mais simples da natureza verdadeiramente transacional e sistemática desses rituais simples é a ocasião em que o Sr. G diz: "Oi:" e o Sr. H passa sem responder. A reação de G é "O que será que deu nele?", significando "Eu lhe dei um estímulo e ele não retribuiu." Se o Sr. H continuar fazendo isso, inclusive com outros conhecidos, vai dar motivo para comentários desfavoráveis.

Às vezes é difícil distinguir entre um procedimento e um ritual. A tendência do leigo é chamar os procedimentos profissionais de rituais, embora todas as suas transações devam ser estruturadas sobre experiências comprovadas e bem baseadas; acontece que o leigo não tem "background" suficiente para apreciar isto. Por outro lado, existe uma tendência entre os profissionais para utilizar em seu trabalho ou atividade transações realizadas como um ritual sem se dar conta do verdadeiro valor de tal procedimento. Por outro lado, um dos modos pelos quais as pessoas excessivamente conservadoras resistem à introdução de métodos mais recentes ou mais eficientes é justamente acusá-los de serem apenas rituais.

A característica essencial tanto de procedimentos quantc de rituais é que são estereotipados. Uma vez que a primeira transação seja iniciada, a série toda é previsível e segue um curso igualmente previsível até chegar a uma conclusão predeterminada, a menos que surjam condições especiais. A diferença entre eles reside na origem da predeterminação: os procedimentos são programados pelo Adulto, e os rituais pelo Pai.

Indivíduos que se dizem inimigos de rituais às vezes fogem deles por intermédio de procedimentos substitutos. São pessoas, por exemplo, que gostam de ajudar a dona de casa a preparar ou servir a comida e a bebida nas festas.

CAPÍTULO 4

PASSATEMPOS

Os passatempos têm sua origem em situações sociais de grau extremamente variado de complexidade, disso decorrendo sua grande diversidade. No entanto, se utilizarmos a "transação" como unidade de intercâmbio social, poderemos isolar de certas situações aquilo que se pode chamar de *passatempo*. O passatempo pode ser definido como uma série de transações simples e complementares, montadas em torno de um único objetivo básico que é estruturar um intervalo de tempo. O início e o fim desse intervalo são tipicamente marcados por procedimentos ou rituais. As transações são programadas de forma adaptada às circunstâncias, para que cada participante venha a obter um máximo de lucros ou vantagens. Quanto melhor for a adaptação, mais o participante se beneficiará.

Os passatempos são usados tipicamente em festas ("reuniões sociais"), ou durante o período de espera, antes que a reunião formal de um grupo tenha início; tais períodos de espera, antes que um encontro "comece", têm a mesma estrutura e a mesma dinâmica das "festas". Eles podem tomar a forma descrita como "bate-papo" ou "conversa fiada", ou podem assumir o aspecto mais sério de discussões e debates. Um coquetel que reúna muitas pessoas, freqüentemente

funciona como uma espécie de galeria para a exibição de passatempos. A um canto da sala um grupo se diverte com "Educação dos filhos"; outro canto é o foro para "Psicoterapia"; um terceiro é o palco para o "Você conhece fulano" ou "Você se lembra de sicrano". O quarto grupo está engajado em "Automóveis" e ao lado, onde se reúnem as mulheres, os passatempos preferidos são "Receitas", "Modas", "Casa" ou ainda "Empregadas". O que ocorre numa festa dessas é quase sempre a mesma coisa, com uma pequena mudança de nomes aqui e ali, do que acontece numa dúzia de festas semelhantes que porventura estejam se realizando na mesma cidade ou no mesmo bairro. Em outras tantas festas, reunindo pessoas de camadas sociais diferentes, outro repertório de passatempos estará sendo desencadeado.

Os passatempos podem ser classificados de diferentes maneiras. Quanto aos seus determinantes externos, eles são sociológicos (sexo, idade, estado civil, grau de cultura ou classe econômica). Tanto "Automóveis" (comparação de carros) quanto "Quem Ganhou" (esportes) são "Conversas de Homens". "Empregadas", "Receitas" e "Moda" são "Conversas de Mulheres"; "Namoros" é para adolescentes, enquanto que o início da meia-idade é caracterizado por uma mudança para "Investimentos", "Bolsa de Valores" ou "Balanço da Firma". Outras espécies desta classe, que são todas variações de "Bate-Papo" são: "Como É Que Se" (faz isso ou aquilo), um modo fácil de passar o tempo em viagens curtas de avião; "Quanto É" (que custa isso) é outro favorito. "Você Já Esteve?" (em algum lugar nostálgico) é um passatempo classe média em ascensão; "Você Conhece" (O Fulano), é bom para solitários; "Você Se Lembra" (de Sicrano) é um passatempo que reúne tanto as pessoas que tiveram sucesso econômico quanto as que fracassaram; "Manhã Seguinte" (que ressaca!) e "Coquetel" (Você precisa provar o meu Martini) ou "Marca de uísque" (o melhor que eu já bebi) são característicos de um certo tipo de indivíduos ambiciosos e empreendedores.

A classificação transacional é feita de acordo com um ponto de vista mais pessoal. Assim sendo, "Educação dos Filhos" pode ser encontrado em três níveis. No nível Criança-Criança ele toma a forma de "Como Lidar Com Pais Quadrados"; sua forma Adulto-Adulto, que seria "Educação" propriamente dita, é popular entre jovens mães bem informadas; com as pessoas mais velhas ele tende a tomar a forma dogmática Pai-Pai de "Delinqüência Juvenil" ou "Tóxicos". Alguns casais

são adeptos de "Conte Como Foi, Querido", em que o Pai da esposa predomina e o marido se comporta como um garoto precoce. "Olhe, Mãe, sei andar de bicicleta sem as mãos" também é um passatempo Criança-Pai adequado a pessoas de qualquer idade, às vezes modestamente adaptado para "Puxa, Será Que Vou Ter Mesmo Que Fazer Isso?"

"Olhe mãe, sem as mãos!"

Ainda mais convincente é a classificação psicológica dos passatempos. Tanto "Educação" quanto "Psicoterapia", por exemplo, podem ser encontrados em diversas formas. Um exemplo de análise do passatempo "Educação" está representado na Figura 6 (a), baseada no seguinte exemplo Pai-Pai:

A: "Não haveria tanta delinqüência por aí se não houvessem tantos lares desfeitos."

B: "Não é só isso. Hoje em dia não é mais como antigamente — nem mesmo os filhos de boas famílias aprendem a ter modos."

"Educação", já de outro tipo, segue as linhas seguintes (Adulto-Adulto), representada na figura 6 (b):

C: "Acho que eu simplesmente não tenho o que é preciso para ser uma boa mãe."

D: "Não importa o que se faça, eles nunca crescem como a gente quer, de modo que a solução é continuar tentando adivinhar se estamos acertando ou errando."

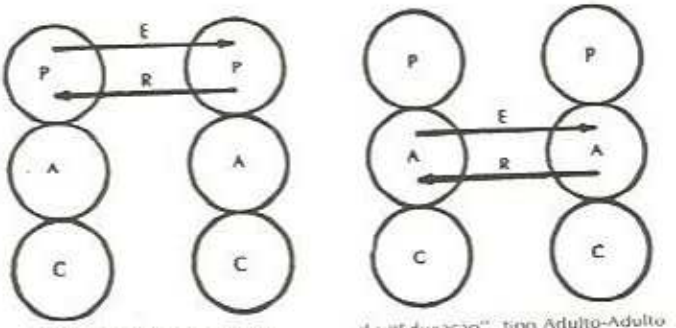


Figura 6

Outros exemplos de transações Adulto-Adulto são os seguintes:

Adulto-Adulto:

E: "Acho que é alguma frustração oral inconsciente que o faz agir desse modo."
F: "Você parece ter toda a sua agressividade muito bem sublimada."

G: "Aquela pintura para mim simboliza uma mancha suja.
H: "No meu caso, pintar é tentar agradar meu pai."

Além de estruturar o tempo e de proporcionar estímulos mutuamente aceitáveis às partes envolvidas, os passatempos têm a função adicional de servirem como processos de seleção social. Enquanto um passatempo está se desenrolando, a Criança de cada participante observa as potencialidades dos demais. Ao final da reunião, cada pessoa terá selecionado outras com quem gostaria de se encontrar outra vez, enquanto que terá ao mesmo tempo descartado as demais, mesmo que tenham se engajado no passatempo talentosa ou agradavelmente. Os escolhidos são os que se apresentam como candidatos mais prováveis para um relacionamento ainda mais complexo — isto é, os *jogos*. Este sistema de seleção, embora muito

bem racionalizado, é na verdade quase inteiramente intuitivo e inconsciente.

Em casos especiais o Adulto prevalece sobre a Criança no processo de seleção, o que é muito claramente ilustrado por um vendedor de seguros que se dedique a participar de passatempos sociais. Enquanto está entregue a eles, seu Adulto procura prováveis clientes, e os seleciona entre todas aquelas pessoas como os que mais provavelmente se tornariam realmente seus clientes. O talento ou bom humor de cada um são irrelevantes para o processo de seleção utilizado pelo vendedor, o qual é baseado, na maior parte dos casos, em fatores periféricos — por exemplo, capacidade financeira.

Os passatempos, contudo, têm um aspecto bem específico de exclusividade. Por exemplo, "Conversa de Homem" e "Conversa de Mulher" não se misturam. Pessoas engajadas em "Você Já Esteve" (em tal lugar) ficarão aborrecidas com o intruso que quiser mudar seu passatempo para "Quanto Custa" (um quilo de carne) ou "Que Ressaca!". Quem estiver entregue à "Educação" do tipo Adulto-Adulto poderá não achar muito interessante quem procurar introduzir "Educação" do tipo Pai-Pai, embora não tão intensamente como no caso inverso.

Os passatempos formam a base para a seleção das pessoas que compõem as "relações" de alguém, e podem mesmo levar ao estabelecimento de relações de amizade. Um grupo de mulheres que costume se reunir todas as manhãs nas casas umas das outras para tomar café e passar o tempo com "os homens são mesmo assim", com toda a certeza não receberá muito bem uma nova vizinha que prefira "A Vida É Ótima". Pois se elas estão declarando que seus respectivos maridos não prestam, será desconcertante demais escutar uma recém-chegada dizer que seu marido é simplesmente maravilhoso. Assim, numa festa, se alguém quiser se deslocar de um canto para outro, ou adere ao passatempo que estiver se desenrolando em sua nova situação, ou consegue mudar tudo. Uma boa anfitriã, naturalmente, assume logo o comando da situação e anuncia o programa: "Vamos, minhas queridas, vocês já estão há muito tempo falando de modas. O Sr. J. aqui é um escritor/político/cirurgião, e estou certa de que gostarão de saber das coisas maravilhosas que ele tem feito. Não é mesmo, Sr. J.?"

Outra vantagem importante obtida com os passatempos é a confirmação do papel e a estabilização da posição que

cada um "escolhe". Assim, em "Educação", um participante pode assumir o papel do Pai durão, outro o do Pai justo, um terceiro do Pai indulgente e o quarto o papel do Pai prestimoso. Todos os quatro experimentam e exibem um estado do ego onde o Pai predomina, mas em cada um deles há uma diferença na sua forma de apresentação. O papel do participante é confirmado se prevalecer — isto é, se não encontrar antagonismos, se vier a se fortalecer por qualquer antagonismo que encontre ou se for aprovado por certas pessoas significativas de seu grupo social.

A confirmação do seu papel estabiliza a *posição* do indivíduo, e isto constitui uma *vantagem* advinda do passatempo. Uma *posição* influencia todas as transações do indivíduo, e determina, a longo prazo, o seu destino e, mesmo, até certo ponto, o de seus descendentes. Uma posição pode ser mais ou menos definida. Algumas posições típicas em termos do passatempo "Educação" são as seguintes: "Todas as crianças não prestam!" "Todas as outras crianças não prestam!" "Todas as crianças são tristes!" "Todas as crianças são perseguidas!" Dessas posições podem ter origem os papéis do Pai duro, justo, indulgente e prestimoso, respectivamente. Na verdade, uma posição manifesta-se basicamente pela *atitude* mental que origina, e é com esta atitude que o indivíduo empreende as transações que constituem o seu *papel*.

As posições são adotadas e se fixam surpreendentemente cedo, a partir do segundo ou mesmo do primeiro ano até o sétimo ano de vida — em qualquer dos casos bem antes do indivíduo ser competente ou experiente o bastante para tomar decisão tão séria. Não é difícil deduzir, com base na posição de um indivíduo, o tipo de infância que ele deve ter tido. A menos que algo ou alguém intervenha, ele passará o resto de sua vida sublimando sua posição e lutando com as situações que a ameaçam: evitando-as, precavendo-se contra certos elementos ou manipulando-os para transformar as ameaças em justificativas. Uma razão pela qual os passatempos são tão estereotipados é o fato de servirem a propósitos igualmente estereotipados. Mas, os proveitos que proporcionam, demonstram por que as pessoas se entregam a eles tão avidamente, e o motivo pelo qual podem ser tão agradáveis, já que os outros participantes são indivíduos com posições construtivas e potencialmente reforçadoras da própria posição.

Nem sempre é fácil distinguir um passatempo de uma atividade, e freqüentemente ocorrem combinações. Inúmeros

passatempos dos mais comuns, tais como "Automóveis", consistem no que qualquer candidato a Exame Vestibular conhece como Múltipla Escolha.

A. "Gosto mais de Um Ford/ Chevrolet/ Dodge do que de um Dodge/ Ford/ Chevrolet porque..."
B. "Pois eu prefiro um Chevrolet/Dodge/Ford porque..."

É claro que na verdade algumas informações úteis podem ser transmitidas em tais estereótipos.

Ainda podem ser mencionados alguns outros passatempos. "Eu também" é muitas vezes uma variante de "Não foi horrível (O que aconteceu a Fulano)?" "Por que ninguém faz (Alguma coisa a respeito disto ou daquilo)?" é um passatempo favorito de donas de casa que não desejam se emancipar. "Vamos procurar" (alguma coisa para fazer) tem seus adeptos entre os delinqüentes juvenis e adultos apreciadores de confusão.

CAPÍTULO 5

JOGOS

1. DEFINIÇÃO

Um jogo é uma série de transações complementares que se desenrolam até um desfecho definido e previsível. Pode ser descrito como um conjunto repetido de transações, não raro enfadonhas, embora plausíveis e com uma motivação oculta. Para definir de maneira mais simples, *jogos* são constituídos por uma série de lances com uma cilada ou "truque" no meio ou no fim. Os jogos são claramente diferenciados dos procedimentos, rituais e passatempos por duas características principais: (1) sua natureza inconfessada e (2) um desfecho. Os procedimentos podem ser bem sucedidos, os rituais podem ser eficientes e os passatempos proveitosos, mas por definição todos são sinceros; eles podem envolver uma disputa, mas não um conflito, e o seu desfecho pode ser sensacional, mas não é dramático. Por outro lado, todo jogo é basicamente desonesto, e seu desfecho tem um certo caráter de dramaticidade.

Resta distinguir os jogos de um tipo de ação social — a *operação* —que ainda não foi discutido. Uma *operação* é uma transação simples ou um conjunto de transações empre-

endidas com um propósito simples e direto, especificamente declarado. Se alguém pede francamente um pouco de tranqüilidade e a recebe, isto é uma *operação*. Mas se quem fizer esse pedido depois transformar tudo de tal sorte que quem lhe proporcionou essa tranqüilidade acabe em desvantagem, temos um *jogo*. Aparentemente, portanto, um jogo parece ser um conjunto de operações, mas depois do desfecho torna-se evidente que aquelas "operações" na verdade eram lances de um jogo, eram mais propriamente *manobras* e não pedidos sinceramente enunciados.

No jogo do "corretor de seguros", por exemplo, não importa o que o agente pareça estar fazendo na conversa, já que ele estará na realidade procurando ou trabalhando um cliente em perspectiva. O que deseja, se for competente, é obter lucro. O mesmo se aplica a outros jogos similares. Conclui-se daí que numa reunião social, embora o "vendedor" esteja engajado num passatempo qualquer, especialmente numa variante de "Balanço da Firma", sua participação pode ocultar uma série de hábeis manobras destinadas a obter o tipo de informação ou vender o tipo de mercadoria em que esteja profissionalmente interessado. Existem inúmeras publicações destinadas a aperfeiçoar métodos de fazer negócios: publicidade, "marketing", técnica de vendas, etc, e que publicam declarações de "jogadores" importantes — exatamente os indivíduos que tomam parte nos altos negócios.

No que diz respeito às transações angulares — jogos convenientemente planejados com previsão profissional sob o controle do Adulto para produzir lucros máximos — as grandes negociatas que floresceram no mundo da alta finança no início do século são difíceis de ser ultrapassadas pelo seu detalhado planejamento técnico e alto virtuosismo psicológico (1).

O que nos preocupa aqui, no entanto, são os jogos inconscientemente jogados por pessoas engajadas em transações duplas que não percebem totalmente o que estão fazendo, e que formam o maior contingente da vida social em todo o mundo.

O emprego da palavra "jogo" não deve conduzir a enganos. Como foi explicado na introdução, um jogo não implica necessariamente em alegria ou distração. Muitos vendedores não consideram divertido o seu trabalho, como Arthur Miller deixou bem claro na peça "A Morte do Caixeiro Viajante". E quanto à seriedade — os jogos de futebol atualmente são

levados muito a sério, mas nao mais a sério que certos jogos transacionais que serão analisados adiante.

O mesmo se aplica à palavra "jogar", como pode comprovar qualquer pessoa que já tenha jogado pôquer com paradas altas, ou que já tenha jogado na Bolsa durante um longo período. A seriedade dos jogos em si o modo como são jogados, e seus resultados são bem conhecidos dos antropólogos. O mais complexo jogo que jamais existiu, aquele tão bem descrito por Stendhal em "A Cartuxa de Parma", era terrivelmente sério. O mais triste, o mais terrivel e fremendo de todos os jogos, chama-se, é claro, "Guerra".

2. UM JOGO TÍPICO

O jogo mais comum disputado por marido e mulher, e que vamos chamar aqui de "Se Não Fosse Você", será o jogo utilizado para ilustrar as características dos jogos em geral.

A Sra. A. queixava-se de que seu marido restringia muito suas atividades sociais a um ponto tal, que ela jamais chegava a obter um diploma qualquer. Devido a mudanças em sua atitude produzidas por tratamento psiquiátrico, o Sr. A. tornou-se menos seguro de si e mais indulgente. A Sra. A. ficou então livre para alargar o âmbito de suas atividades. Matriculou-se em uma escola e aí descobriu — para seu desespero — que tinha um medo mórbido da responsabilidade advinda de sua nova profissão e teve que abandonar este projeto.

Esta desastrada tentativa, assim como outras semelhantes, deixou a descoberto alguns aspectos importantes da estrutura do casamento da Sra. A. Entre os muitos admiradores que tivera, ela escolhera para marido justamente um homem dominador. Ficara assim em condições de lamentar que poderia fazer toda a espécie de coisas "se não fosse por causa dele". Muitas de suas amigas também tinham maridos dominadores, e quando se encontravam para suas reuniões despendiam muito tempo jogando "Se Não Fosse Por Causa Dele."

Mas como se passaram as coisas, ficou evidente que seu marido estava lhe prestando um grande serviço proibindo-a de fazer aquilo que tanto receava, chegando até, na verdade, a impedi-la de tomar conhecimento dos receios que a afligiam e que ela ignorava. Fora esta a razão pela qual sua Criança astutamente escolhera aquele tipo de marido.

Ainda há mais: as proibições dele e as queixas dela freqüentemente levavam o casal a brigar, o que prejudicava seriamente sua vida sexual. E, por causa do sentimento de culpa do Sr. A., ele lhe trazia com freqüência presentes que de outra forma não existiriam; claro que quando passou a lhe dar mais liberdade, seus presentes não foram mais tão generosos, nem tão freqüentes. Ela e o marido pouca coisa tinham em comum além das preocupações domésticas e dos filhos, de modo que as brigas eram acontecimentos importantes; praticamente eram as únicas ocasiões em que tinham qualquer coisa de diferente das suas rotineiras conversas casuais. De qualquer modo, a vida de casada da Sra. A provava uma coisa que ela sempre dissera: "que todos os homens eram perversos e tirânicos". Como foi descoberto depois, essa atitude se relacionava com certos devaneios que tivera em criança a respeito de ter sido sexualmente violentada.

Há vários modos de se descrever este jogo em termos gerais. É claro que ele faz parte do largo campo chamado de *dinâmica social*. O fato básico é que, através do casamento, o Sr. e a Sra. A. têm uma oportunidade de se comunicar um com o outro, e tal oportunidade pode ser chamada de *contacto social*. O fato de usarem esta oportunidade faz de sua vida doméstica uma reunião social, o que contrasta com um trem ou um ônibus, onde os usuários, embora próximos uns dos outros, raramente aproveitam a oportunidade para constituir um grupo, formando apenas uma multidão dissociada. A influência que os A. exercem mutuamente, bem como suas reações, constituem uma *ação social*. Outras disciplinas investigariam essa ação social sob diferentes pontos de vista. Já que aqui estamos preocupados com as histórias pessoais e a psicodinâmica dos indivíduos envolvidos, o enfoque que utilizaremos é um dos aspectos da psicologia social.

A análise teórica do "Se Não Fosse Você", do tipo conjugal, por exemplo, deve exprimir as características desse jogo de tal sorte que ele possa ser reconhecido tão facilmente numa aldeia como numa grande cidade, quer esteja relacionado com uma recepção de casamento, quer com problemas financeiros de maior complexidade. Não importa aqui quão diretos ou sutis sejam os lances executados, de acordo com os graus permissíveis de franqueza existentes entre marido e mulher. A análise de jogos, como parte da psiquiatria social, interessa-se apenas em descrever o jogo como ele ocorre, independentemente da freqüência com que possa surgir. Esta

distinção não é completa, mas é análoga à existente entre a Saúde Pública e a Medicina individual.

Até o presente momento o esquema abaixo descrito tem sido considerado o mais útil para a análise teórica dos jogos. Não há dúvida de que deverá ser aperfeiçoado quando forem acumulados mais conhecimentos a respeito. O primeiro requisito é reconhecer que uma certa seqüência de manobras se enquadra nos critérios de um *jogo*. O maior número possível de amostras é então colecionado, e os traços mais significativos da coleção são isolados. Certos aspectos emergem como essenciais e são classificados sob nomes que devem ser tão significativos e instrutivos quanto possível no atual estágio de conhecimento. E a análise é empreendida do ponto de vista do "jogador" — neste caso, a Sra. A.

TESE

É uma descrição geral do jogo, incluindo a seqüência direta dos acontecimentos (o nível social) e informações a respeito do cenário psicológico desses eventos, de sua evolução e significado (nível psicológico). No caso do "Se Não Fosse Você" do tipo conjugal, os detalhes já fornecidos serão suficientes.

ANTÍTESE

A presunção de que uma certa seqüência de acontecimentos constitua um *jogo* é uma hipótese até que seja validada na prática. Esta validação é levada a efeito por uma recusa de jogar ou pela eliminação do desfecho. O "jogador" (no caso a Sra A.) fará então esforços mais intensos para prosseguir no jogo. Face a uma obstinada recusa de jogar ou a um bem sucedido bloqueio do desfecho, ele cairá num estado chamado de "desespero", que em alguns casos lembra uma depressão, mas que é diferente dela em vários e significativos aspectos. É mais agudo, e contém elementos de frustração e perplexidade. Pode se manifestar, por exemplo, através de uma crise de choro. Numa situação terapêutica bem sucedida, essa reação pode vir a ser substituída por uma risada bem humorada, traduzindo a percepção do Adulto: "Acabaram-se minhas desculpas" ou "acabou minha apelação". Assim, o desespero é uma preocupação do Adulto, enquanto que na depressão é a Criança que está prevalecendo. Confiança e vivo entusias-

mo naquilo que cerca a pessoa é o contrário da depressão; a risada é o oposto do desespero, e isto é o que se pode inferir da análise terapêutica dos jogos. As antíteses do "Se Não Fosse Você" são a tolerância e indulgência. Enquanto o marido insistir em suas proibições, o jogo poderá prosseguir indefinidamente. Se em vez de dizer "Não se Atreva!" ele disser "Vá em frente!", medos ocultos serão desmascarados, e a esposa não mais poderá culpá-lo, como ficou demonstrado no caso da Sra. A.

Para clara compreensão de um jogo, sua antítese deve ser conhecida, e sua eficiência demonstrada na prática.

OBJETIVO

Por objetivo entende-se simplesmente o propósito geral do jogo, sendo que às vezes existem alternativas. No caso do "Se Não Fosse Você", o "jogador" pode estar querendo apenas sentir-se seguro ("Não é que eu esteja com medo, é porque ele não permite que eu vá"), ou se justificar ("Não é que eu não tente, mas ele não deixa"). A função de assegurar tranqüilidade é mais fácil de esclarecer e mais de acordo com as necessidades de segurança da esposa; desta forma, o mais prático é considerar que o objetivo do "Se Não Fosse Você" é *segurança*.

PAPÉIS

Como já ficou implícito, os estados do ego (Pai-Adulto-Criança) não são papéis, e sim fenômenos. Por isto, os estados do ego e os papéis têm que ser distinguidos numa descrição formal. Os jogos podem ser apropriados para dois, três ou muitos parceiros, de acordo com o número de papéis disponíveis. Às vezes o estado do ego do jogador corresponde ao seu papel, outras vezes não corresponde.

"Se Não Fosse Você" é um jogo apropriado a dois parceiros e exige uma esposa reprimida e um marido dominador. A esposa deve viver o seu papel, como um Adulto prudente ("É melhor que eu faça como ele diz"), ou como uma Criança petulante ("Ele é muito chato quando não se faz o que ele quer"). O estado do ego do marido dominador pode ser Adulto ("É melhor que você proceda de acordo com a minha orientação"), ou pode também ser Paternal ("É melhor que você faça o que digo").

DINÂMICA

Existem algumas alternativas para enunciar as forças psicodinâmicas existentes por trás de cada caso de jogo. No entanto, geralmente é possível escolher um conceito psicodinâmico que resuma a situação de uma forma que seja ao mesmo tempo útil, adequada e significativa. Assim, quanto à sua dinâmica, "Se Não Fosse Você" é melhor descrito como sendo derivado de medos e da necessidade de evita-los.

EXEMPLOS

No nível social "Se Não Fosse Você" é um jogo Pai-Criança:

Sr. A.: "Você tem que ficar em casa cuidando de tudo."
Sra. A.: "Se não fosse você eu poderia sair para me distrair."

No nível psicológico o relacionamento é Criança-Criança, e é bem diferente.

Sr. A.: "Você sempre tem que estar em casa quando eu chegar. Tenho pavor de pensar que as pessoas de quem gosto podem me abandonar!"
Sra. A.: "Eu estarei em casa, se você me ajudar a evitar situações das quais sinto medo."

Ambos os níveis estão ilustrados na Figura 7

Figura 7

LANCES

Os lances de um jogo correspondem, a "grosso modo", aos estímulos em um ritual. Como em qualquer tipo de jogo, os participantes aperfeiçoam sua técnica com a prática. Lances supérfluos vão sendo eliminados, e o objetivo cada vez mais se concentra em cada lance. "Grandes amizades" freqüentemente são baseadas no fato de que os jogadores se complementam um ao outro com grande economia de esforços e muita satisfação, e conseguem assim auferir o máximo do jogo; manobras de segurança que representem concessões podem ser omitidas, conferindo um alto grau de elegância ao relacionamento. O esforço economizado em manobras defensivas pode ser devotado a floreios ornamentais, para deleite de ambas as partes, e às vezes também dos espectadores. O estudante observa que há um número mínimo de lances essenciais ao desenvolvimento do jogo, e esses lances podem ser combinados numa espécie de protocolo informal. Os jogadores enfeitariam ou multiplicariam esses lances básicos de acordo com suas necessidades, talentos ou desejos. A estrutura do "Se Não Fosse Você" é a seguinte:

(1) Obrigação-Transigência ("Fique em casa" — "Está bem")

(2) Obrigação-Protesto ("Continue a ficar em casa" — "Se não fosse você eu poderia estar fazendo isto ou aquilo")

VANTAGENS

As vantagens gerais de um jogo consistem em suas funções estabilizadoras. O equilíbrio biológico é promovido pela estimulação recíproca e a estabilidade psicológica é garantida pelo reforço das posições assumidas pelos jogadores.

Conforme já foi observado, pode-se reconhecer as seguintes variedades:

1) uma vantagem *biológica*
2) uma vantagem *existencial*
3) uma vantagem *psicológica interna*
4) uma vantagem *psicológica externa*
5) uma vantagem *social interna* e
6) uma vantagem social *externa*

O estímulo pode tomar variadas formas, de sorte que a *vantagem biológica* de um jogo pode ser expressa em termos palpáveis. Assim, o papel do marido no "Se Não Fosse Você" lembra uma bofetada com luva de pelica (muito diferente de uma bofetada com a mão aberta, que é uma humilhação direta), e a reação da esposa é assim como um vicioso pontapé nas canelas. Conclui-se daí que a vantagem biológica do "Se Não Fosse Você" é derivada de um intercâmbio de beligerância-petulância: um modo dolorido mas sem dúvida aparentemente eficaz de manter a sobrevivência da relação.

A confirmação da posição da esposa — "Todos os homens são uns tiranos" — é a *vantagem existencial* que ela retira da experiência. Esta posição é uma reação à necessidade de *ceder* que é inerente às pessoas com características fóbicas. Exprimindo de forma ampliada a declaração da mulher: "Se eu estivesse sozinha no meio de uma multidão eu seria vencida pela tentação de ceder; em casa eu não me rendo, o que prova que todos os homens são uns tiranos." A conclusão a tirar é que este jogo é geralmente adotado por mulheres que sofrem de sensações de irrealidade, ou seja, que têm dificuldade em conservar o Adulto no comando de situações em que existam tentações fortes.

A *vantagem psicológica interna* de um jogo é o seu reforço direto sobre a economia psíquica (libido). Em "Se Não Fosse Você", a rendição socialmente aceitável à autoridade do marido impede que a mulher experimente os pavores neuróticos que tanto teme. Ao mesmo tempo são satisfeitas suas necessidades masoquistas, se existirem, no sentido clássico de excitação em situações de privação, humilhação ou dor. Isto é, ela é ativada ao ser dominada e privada de alguma coisa.

A *vantagem psicológica externa* é evitar a situação temida através da participação no jogo. O que é especialmente óbvio no "Se Não Fosse Você", onde isto é a motivação mais importante: agindo de acordo com as restrições do marido, a esposa evita a situação pública que teme.

A *vantagem social interna* é definida pelo próprio nome do jogo, tal como ele é jogado no círculo mais íntimo dos jogadores. Cedendo ao marido dominador, a mulher ganha o direito de dizer "Se não fosse você". Isto a ajuda a estruturar o tempo que deve passar com o marido; no caso da Sra. A, esta necessidade de estruturar o tempo é particularmente forte devido à falta de outros interesses comuns, especialmente antes da chegada dos filhos, ou depois que eles crescem.

Entre uma e outra ocasião, o jogo é jogado com menos intensidade e menor freqüência, porque os filhos desempenham usualmente a tarefa de estruturar o tempo de seus pais, e também porque proporcionam uma versão do "Se Não Fosse Você" ainda mais largamente aceita, a variante da "dona de casa atarefada".

A *vantagem social externa* é caracterizada pelo uso feito da situação nos contactos sociais com o exterior. No caso do jogo "Se Não Fosse Você", que é o que a esposa diz para o marido, há uma transformação no passatempo "Se Não Fosse Ele", utilizado nas reuniões sociais, com as amigas. Novamente aqui é demonstrada a influência do jogo na seleção de companhias. Espera-se que a nova vizinha, convidada para o café da manhã com o grupo, venha a aderir prontamente ao passatempo "Se Não Fosse Ele". Se ela aderir com talento e disposição, se transformará numa grande amiga das outras. Se se recusar, preferindo adotar uma visão mais complacente do marido, não permanecerá integrando o grupo por muito tempo.

Isto completa a análise das características formais do "Se Não Fosse Você". Para maiores esclarecimentos, deverá ser consultada a análise de "Por que Você Não...? Sim, Mas...", que é o jogo mais comum em reuniões sociais ou de psicoterapia de grupo.

3. A ORIGEM DOS JOGOS

Consideramos que a educação de uma criança deve ser vista como um processo no qual ela aprende que jogos deve jogar — e como. Ensinam-se também procedimentos, rituais e passatempos adequados à sua posição ou situação social, estes últimos de menor importância. O conhecimento e a perícia que a criança tiver quanto a procedimentos, rituais e passatempos, determinarão que tipos de oportunidades serão disponíveis para ela, considerando-se que as demais circunstâncias sejam iguais; mas os jogos que preferir é que determinarão o uso que essa criança fará das oportunidades que vai ter na vida e os resultados das situações que tiver de viver. Como elementos do seu *script* (ou plano de vida inconsciente), seus *jogos* "favoritos" determinarão também seu próprio destino: o desfecho do seu casamento e de sua carreira, e as circunstâncias que vierem a causar sua morte.

Embora os pais conscienciosos devotem muita atenção a ensinar os procedimentos, rituais e passatempos adequados à idade que atravessam seus filhos, e com igual cuidado selecionem escolas, faculdades e igrejas, onde seus ensinamentos sejam reforçados, tendem a deixar de lado a questão dos *jogos*. Estes fazem parte da estrutura básica da dinâmica emocional de toda família, mas embora as crianças entrem em contacto com jogos no dia-a-dia desde a mais tenra idade, não existe um aprendizado formal como parte das relações de aculturação de pais a filhos. Problemas correlatos têm sido discutidos há milhares de anos de um modo não sistemático, e já tem havido uma ou outra tentativa de um enfoque mais metódico na moderna literatura psiquiátrica. Não se dispondo contudo de uma conceituação dos jogos, há pouca probabilidade de uma investigação eficaz e coerente.

Como ainda há muito poucos especialistas bem treinados em psicologia e psiquiatria infantil que sejam igualmente bem treinados em análise de jogos, as observações sobre a gênese dos jogos são escassas. Por sorte, o seguinte episódio ocorreu na presença de um analista transacional bem preparado.

Mônica, de 7 anos de idade, sentiu dor de estômago à mesa do jantar e pediu para se retirar por este motivo. Seu irmãozinho Paulo, de 3 anos, disse então que também estava com dor de estômago, desejando evidentemente ser alvo da mesma consideração. O pai o encarou por alguns segundos, e por fim respondeu: "Você não está querendo brincar daquele jogo, está?" Na mesma hora, Paulo caiu na risada e disse: "Não!"

Se o caso tivesse se passado numa família constituída por pessoas com mania de doença, Paulo também teria sido mandado para a cama pelos pais alarmados. Se o episódio se repetisse diversas vezes, esse jogo podia se tornar uma parte do caráter de Paulo, como acontece freqüentemente, quando os pais cooperam. Sempre que ele viesse a sentir ciúmes de um privilégio concedido a algum competidor, alegaria doença para conseguir um privilégio para si. A transação completa seria então:

(Nível social) "Não estou me sentindo bem" + (nível psicológico) "Vocês têm que me conceder um privilégio também!"

Paulo, no entanto, foi salvo de uma carreira hipocondríaca. Talvez venha a ter um destino pior, mas isto não vem ao

caso. O que interessa é que um jogo que se iniciara foi cortado pela raiz pela pergunta do pai e pelo franco reconhecimento por parte do garoto de que a manobra proposta era na verdade um jogo.

Isto mostra com clareza que os jogos são iniciados por crianças em idade bem baixa. Depois que se transformam em padrões fixos de estímulo e reação, suas origens se perdem no tempo e sua natureza oculta fica obscurecida pelos disfarces sociais. Somente através de técnicas apropriadas as duas coisas podem ser trazidas à tona: a origem por alguma forma de terapia analítica, e o aspecto oculto pela análise transacional. Repetidas experiências clínicas levadas a efeito de acordo com essa linha de raciocínio, tornam evidente que os jogos são imitativos por natureza, e que inicialmente são propostos pelo aspecto adulto da personalidade da criança. Se o estado do ego a que chamamos de *Criança* puder ser revivido no jogador adulto, a agudeza psicológica que o caracteriza é notável. Assim, em grupos de psicoterapia dedicados à análise de jogos, uma das técnicas mais sofisticadas é procurar reavivar em cada paciente as primeiras aventuras no estabelecimento de jogos, o que ocorre em geral entre as idades de dois a oito anos. Estas reminiscências são ouvidas com fascinação por todos os presentes, e, freqüentemente — a menos que os jogos tenham sido trágicos — com alegria e mesmo hilaridade, atitude a que pode aderir o próprio paciente. Uma vez que seja capaz de redescobrir sua própria criança, podemos dizer que estará a caminho de renunciar a um padrão de comportamento que provavelmente o faz infeliz e sem o qual estará muito melhor.

São estas as razões pelas quais nas descrições formais de um jogo é sempre feita uma tentativa para descrever o seu correspondente na vida infantil.

4. A FUNÇÃO DOS JOGOS

Há tão poucas oportunidades para se desfrutar de real intimidade na vida diária, que a quase totalidade do tempo na vida social é empregada na realização de *jogos*. Os jogos tanto são necessários quanto desejáveis, e o único problema em discussão é saber-se se os jogos preferidos por um determinado indivíduo lhe oferecem o máximo de benefício. A este respeito, é bom lembrar que a característica principal de um

jogo é o seu desfecho. A principal função dos lances preliminares é ordenar a situação para que seja atingido esse desfecho, destinando-se também, por outro lado, a colher a máxima satisfação permissível em cada estágio, como produto secundário. Assim, em "Desastrado" (cometer gafes e depois se desculpar), o desfecho (a finalidade do jogo) é obter o perdão que é forçado pelo seu pedido de desculpas; o ato de derramar bebidas, deixar que a ponta do cigarro queime o sofá e coisas assim são apenas passos que conduzem ao desfecho. No entanto, cada uma dessas faltas por incrível que pareça deve produzir o seu próprio prazer. Só que a satisfação auferida pelo ato de derramar um líquido na toalha não faz disto um jogo. É o pedido de desculpas que constitui o estímulo crítico que conduz ao desenlace. Não fosse assim, estaríamos às voltas simplesmente com um procedimento destrutivo, ou um ato de delinqüência mais ou menos aceitável ainda que com restrições.

O jogo do "Alcoólatra" é semelhante; deixando de lado a possibilidade de existir uma origem fisiológica — se é que existe alguma — para a necessidade de beber, em termos de análise de jogos o ato de beber é, em si, apenas um lance num jogo, desencadeado com o auxílio de outras pessoas. A bebida pode proporcionar o seu próprio tipo de prazer, mas não é a essência do jogo. Isto é demonstrado na variante "Bêbado em Seco", que envolve os mesmos lances e que conduz ao mesmo desfecho que o jogo normal, mas que é jogada sem uma gota de álcool.

Além de sua função social de estruturar satisfatoriamente o tempo, determinados jogos são muito necessários para a manutenção da saúde em certos indivíduos. A estabilidade psíquica de algumas pessoas é tão precária, e suas posições são tão fragilmente sustentadas que, privadas dos jogos, elas podem mergulhar em irreversível desespero e até mesmo numa psicose. Tais pessoas lutarão com todas as suas forças contra qualquer lance que não esteja no jogo. Isto é observado freqüentemente em situações conjugais, quando o progresso no tratamento psicológico de um dos cônjuges leva à rápida deterioração do outro, para quem os jogos eram da máxima importância para a manutenção de seu equilíbrio. É por causa disto que é necessário ter extrema prudência na análise dos jogos.

Afortunadamente, as conseqüências de uma intimidade livre de jogos, que é — ou devia ser — a forma mais perfeita

de viver, são tão grandes, que mesmo personalidades precariamente equilibradas podem abrir mão de seus jogos com segurança e satisfação, se for encontrado um parceiro adequado para um melhor relacionamento.

Numa escala maior, os jogos são componentes integrais e dinâmicos do plano de vida inconsciente ou *script* de cada indivíduo. Já que o último ato de um *script* caracteristicamente requer ou um milagre ou uma catástrofe, dependendo de sua natureza construtiva ou destrutiva, os jogos correspondentes são também construtivos ou destrutivos. Em termos coloquiais, um indivíduo cujo *script* é orientado no sentido de esperar por "Papai Noel", com toda a probabilidade gosta de se distrair com jogos tais como "Puxa, O Sr. É Formidável, Sr. Ramostelles", enquanto que alguém que vive de acordo com um *script* trágico, orientado para a espera da hora final pode preferir jogos desagradáveis como "Agora Te Peguei, Seu F.D.P.!"

Deve ser observado que modos-de-dizer como este fazem parte integral da análise de jogos, e são usados livremente em grupos de psicoterapia transacional ou em seminários. A expressão "esperando que a rigidez cadavérica se manifeste" originou-se no sonho de uma paciente, que, neste sonho, decidiu fazer certas coisas antes que isso sucedesse. Um paciente integrante de um grupo sofisticado observou aquilo que escapara ao terapeuta: que na prática, esperar por Papai Noel e esperar pela morte são sinônimos. Como os coloquialismos ou modos-de-dizer são de importância decisiva em análise de jogos, serão discutidos em profundidade mais tarde.

5. A CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

A maioria das variáveis utilizadas na análise de jogos e no estudo dos passatempos já foi mencionada, e qualquer delas pode ser utilizada num processo sistemático de classificação. Algumas das classificações mais evidentes são baseadas nos seguintes fatores:

1. Número de jogadores
Duas pessoas ("Mulher Fria")
Três pessoas ("Agora vocês dois briguem")
Cinco pessoas ("Alcoólatra")
Muitas pessoas ("Por Que Você Não Faz Isto Ou Aquilo? Sim Mas...")

2. *Moeda usada*
Palavras ("Psicoterapia")
Dinheiro ("Devedor")
Partes do corpo ("Cirurgia")

3. *Tipos clínicos*
Histérico ("Violação")
Obsessivo-Compulsivo ("Desastrado")
Paranóico ("Por Que Isto Tem Que Acontecer Comigo?")
Depressivo ("Já Vou Começar De Novo")

Outros jogos ainda apresentam mecanismos que podem ser chamados de projetivos ou introjetivos ou que do ponto de vista de sua expressão mais significativa demonstrem do ponto do agente um componente sádico ou masoquista.

Além do número de jogadores, existem três outras variáveis quantitativas que são freqüentemente consideradas com proveito:

1. *Flexibilidade*
Alguns jogos, tais como "Devedor" e "Cirurgia", só podem ser adequadamente jogados com um tipo de moeda, enquanto que outros, tais como os exibicionistas, são mais flexíveis.

2. *Tenacidade*
Algumas pessoas desistem com facilidade de seus jogos, enquanto que outras são mais persistentes.

3. *Intensidade*
Certas pessoas jogam de modo relaxado, enquanto outras são mais tensas e agressivas. Graças a isto podemos ter jogos "fáceis" e jogos "difíceis".

Estas três variáveis são convergentes e fazem com que os jogos sejam delicados ou violentos. Em pessoas mentalmente perturbadas, há com freqüência uma progressão passível de ser observada neste aspecto, de tal forma que se pode falar de estágios. Um esquizofrênico paranóico pode começar com um jogo fácil, flexível e relaxado de primeiro estágio, tal como "Mas Não É Horrível", e passar depois para um terceiro estágio inflexível, tenaz e difícil. Distinguem-se os estágios de um jogo da seguinte maneira:

a. Um jogo de Primeiro Estágio é aquele que é socialmente aceitável no círculo do jogador.

b. Um Jogo de Segundo Estágio é o que não chega a causar danos irremediáveis ou permanentes, mas que os jogadores preferem ocultar de terceiros.

c. Um Jogo de Terceiro Estágio tem caráter definitivo, e termina numa sala de operações, num tribunal ou no necrotério.

Os jogos também podem ser classificados de acordo com quaisquer dos fatores discutidos no "Se Não Fosse Você": os *objetivos*, os *papéis*, as *vantagens* mais evidentes. A melhor classificação científica e sistemática seria, provavelmente, aquela que fosse baseada na posição existencial; mas como o conhecimento deste fator ainda não se encontra num estágio suficientemente avançado, uma tal classificação terá que ser adiada. Assim sendo, a mais prática classificação no momento presente é a sociológica, que é a que utilizaremos a seguir.

Parte II

UM DICIONÁRIO DE JOGOS

INTRODUÇÃO

É necessário advertir que uma antologia de jogos nunca está completa já que novos jogos estão continuamente sendo descobertos. Às vezes o que parece ser mais um exemplo de jogo já conhecido acaba, após um exame mais cuidadoso, resultando ser um jogo inteiramente novo. Da mesma forma, o que aparenta ser uma novidade representa na verdade apenas variação de jogo já conhecido.

Alguns jogos são discutidos e analisados por completo. Outros, por serem mais raros, ou por terem significado óbvio, são apenas mencionados. O jogador é geralmente chamado de "agente", ou recebe a designação A, enquanto a outra parte é chamada de B.

Os jogos foram classificados em famílias, de acordo com as situações em que têm maiores probabilidades de ocorrer: Jogos da Vida, Jogos Conjugais, Jogos de Reuniões Sociais, Jogos de Sexo e Jogos do Submundo; segue-se uma seção de Jogos de Consultório e, finalmente, alguns exemplos de Bons Jogos.

1. NOTAÇÃO

Um resumo sintético das principais características de vários jogos será encontrado no Apêndice (págs. 159 a 169).

Título: se o jogo tiver um nome comprido, uma abreviatura conveniente será empregada no texto. Quando um jogo (ou suas variações) tiver mais que um nome, isto será indicado.

Tese: será expressa da maneira mais convincente possível.

Antítese: ilustra as conseqüências da recusa de jogar um ou mais lances ou de aceitar seu desfecho. Muitas vezes a antítese contém um esboço terapêutico.

Objetivo: constará do resumo a opção mais significativa, a verdadeira finalidade do desfecho, na opinião do Autor.

Papéis: o papel do jogador sob cujo ponto de vista o jogo é analisado vem escrito em primeiro lugar em grifo.

Exemplos: são dados (1) uma ilustração do jogo como era jogado na infância e (2) um exemplo tirado da vida adulta.

Paradigma: ilustra o mais sucintamente possível a transação ou as transações principais nos níveis social e psicológico.

Lances: a análise procura exprimir o número mínimo de estímulos e reações transacionais como são vistos na prática. Não há limites para a redução ou o aumento ou a complexidade dos lances empregados em jogos.

Vantagens:

(1) *Psicológica Interna* — uma tentativa para exprimir o modo pelo qual o jogo contribui para a estabilidade psíquica.

(2) *Psicológica Externa* — procura dizer quais são as situações geradoras de ansiedade ou as situações de intimidade que estão sendo evitadas.

(3) *Social Interna* — dá a frase característica utilizada quando o jogo se realiza entre pessoas íntimas.

(4) *Social Externa* — dá a frase-chave empregada num derivativo do jogo ou passatempo levado a efeito em círculos menos íntimos.

(5) *Biológica* — tenta caracterizar o tipo de estímulo que o jogo oferece às partes envolvidas.

(6) *Existencial* — declara a posição na qual o jogo é tipicamente jogado.

A compreensão adequada de um jogo só pode ser obtida na situação psicoterapêutica. As pessoas que se entregam a jogos destrutivos vão ao terapeuta com muito mais freqüência do que as que preferem os jogos construtivos. Por isto mesmo,

a maior parte dos jogos que já estão bem estudados são os destrutivos, mas o leitor deve se lembrar de que também existem jogos construtivos, jogados por pessoas mais felizes. E para prevenir a idéia de que os jogos acabem se vulgarizando como tantos outros termos psiquiátricos, deve ser enfatizado mais uma vez o fato de que eles representam uma concepção muito precisa; os jogos devem ser diferenciados, através dos critérios já explicados, dos procedimentos, rituais, passatempos, operações, manobras e atitudes que derivam das várias posições adotadas pelo indivíduo. Um jogo é jogado a partir de uma posição, mas uma posição ou sua atitude correspondente não é um jogo.

2. COLOQUIALISMOS

Muitos coloquialismos ou maneiras-de-dizer aqui usados foram sugeridos pelos próprios pacientes. Todos eles, se empregados com o devido respeito à oportunidade e às sensibilidades envolvidas, são apreciados, compreendidos e estimados pelos jogadores. Alguns podem parecer desrespeitosos, mas a ironia no caso é dirigida contra os jogos, e não contra as pessoas que os jogam. A condição básica para a escolha de um termo coloquial é sua adequação, e se com freqüência empregamos expressões divertidas, isto ocorre precisamente por serem objetivas.

CAPÍTULO 6

JOGOS DA VIDA

Todos os jogos têm influência importante e provavelmente decisiva nos destinos dos jogadores em condições sociais comuns; no entanto, alguns deles oferecem mais oportunidades que outros para se perpetuarem numa longa existência e para envolverem observadores relativamente inocentes. Este grupo pode ser chamado de Jogos da Vida. Nele estão incluídos "Alcoólatra", "Devedor", "Me bata", "Agora Eu Te Peguei, Seu F.D.P.", "Veja Só O Que Você Me Obrigou a Fazer" e suas principais variantes. Eles se fundem por um lado com os jogos conjugais, e por outro com os jogos do submundo.

1. ALCOÓLATRA

Tese. Em análise de jogos não existe aquilo que é comumente chamado de alcoolismo, ou "um alcoólatra", e sim um papel de "Alcoólatra" assumido por um indivíduo num certo tipo de jogo. Se uma anormalidade bioquímica ou fisiológica é o motivo básico para que alguém beba em excesso — e isto ainda é sujeito a dúvidas — o seu estudo pertence ao campo da Medicina. A análise de jogos se interessa por

algo bem diferente: — os tipos de transações sociais relacionadas com este excesso.

Em sua forma completa o jogo "Alcoólatra" é jogado por cinco pessoas, embora os papéis disponíveis possam ser condensados de forma que ele comece e termine como um jogo para dois. O papel central é o do "Alcoólatra" — desempenhado por A. O principal papel secundário é o do "Perseguidor", tipicamente desempenhado por uma pessoa do sexo oposto, em geral o cônjuge. O terceiro papel é o do "Salvador", geralmente interpretado por alguém do mesmo sexo, muitas vezes o bondoso médico da família, interessado no paciente e nos seus problemas com a bebida. Na situação clássica, o médico consegue convencer seu paciente a não beber. Depois que A. passa seis meses sem tocar em álcool, os dois se congratulam mutuamente. No dia seguinte A. toma o maior pileque.

O quarto papel é o do "Trouxa", ou "Otário". Na literatura é representado pelo dono do botequim que dá crédito a A. servindo-lhe um sanduíche e uma xícara de café, sem tentar persegui-lo nem salvá-lo. Outras vezes este papel é desempenhado pela mãe de A., que lhe dá dinheiro e que acha que tudo é devido a ele ter se casado com uma mulher que não o compreende. Quanto a este aspecto do jogo, A. deve ter uma explicação plausível para sua necessidade de dinheiro e de continuar a beber — algum projeto em que ambos finjam acreditar, mas cuja seqüência verdadeira ambos sabem no fundo muito bem. Às vezes o papel do "Otário" é desempenhado por outra pessoa, útil, mas não essencial: o de "Agitador", o "boa praça" que facilita a continuação do jogo sem que A. lhe peça nada: "Venha tomar um drinque comigo (e você entrará pelo cano mais depressa)."

O papel profissional em todos os jogos de bebidas é do homem do bar. No jogo "Alcoólatra" ele interpreta o quinto papel, o de "Ligação", ou seja, a fonte direta de suprimento de bebida, o tipo que entende linguagem de bêbado e que, de certa forma, é a pessoa mais significativa na vida de qualquer viciado. A diferença entre ele e os outros jogadores é a mesma existente entre profissionais e amadores em qualquer jogo: o profissional sabe quando parar. A um certo ponto o homem do bar se recusa a continuar servindo bebidas ao "Alcoólatra", que fica então sem suprimento, a menos que consiga localizar uma "Ligação" mais indulgente.

Nos estágios iniciais deste jogo, a esposa pode desempenhar todos os três papéis coadjuvantes: à meia-noite ela é

o "Otário", ajudando A. a trocar de roupa, preparando-lhe café e deixando-se agredir por ele; pela manhã ela é o "Perseguidor", verberando sua péssima conduta; e à noite ela passa a viver o papel do "Salvador", suplicando ao marido para que deixe de beber. Em estágios mais avançados, devido talvez a algum processo de deterioração orgânica, o "Perseguidor" e o "Salvador" podem ser dispensados, embora sejam tolerados se servirem à continuação do jogo. A. irá até procurar um padre ou fará o projeto de ir procurar os Alcoólicos Anônimos, suportará qualquer repreensão, amadorística ou profissional, desde que com isso obtenha um "sursis" (e junto com ele o direito de continuar jogando).

A experiência disponível indica que o *desfecho* no "Alcoólatra" (o que parece ser uma característica geral dos jogos) se origina num aspecto para o qual a maioria dos investigadores quase não atenta. Analisando-se este jogo, vê-se que o ato de beber em si é meramente um prazer acidental, e que tudo conduz ao objetivo final verdadeiro, que é a *ressaca*. A mesma coisa ocorre no jogo do "Desastrado": as gafes, que atraem quase todas as atenções, não passam de um modo agradável de A. atingir o que realmente deseja, que é obter o perdão de B.

Para o Alcoólatra a ressaca não é tanto o desconforto físico quanto o tormento psicológico. Os dois passatempos favoritos de gente que bebe são "Coquetel" (quantos drinques foram bebidos e como foram preparados) e "Manhã Seguinte" (Deixe que eu lhe fale sobre a *minha* ressaca). "Coquetel" é preferido por pessoas que bebem socialmente; muitos alcoólatras preferem uma boa rodada de "Manhã Seguinte", e organizações como os Alcoólicos Anônimos (A.A.) lhes oferecem oportunidades ilimitadas para isto.

Sempre que um paciente visitava seu psiquiatra após uma bebedeira, chamava a si próprio de toda a espécie de nomes; o psiquiatra nada dizia. Mais tarde, contando essas visitas num grupo de terapia, ele dizia com grande satisfação que tinha sido o psiquiatra que o xingara. O principal interesse para fins de conversação de muitos alcoólatras que estejam se tratando não é o fato de beberem, o que a maioria aparentemente cita apenas em deferência a seus perseguidores, e sim o seu sofrimento subseqüente. O objetivo transacional da bebida é produzir uma situação em que a Criança possa ser severamente repreendida não apenas pelo Pai interior, mas por quaisquer figuras paternais que queiram se dar a esse

trabalho. Por causa disto o tratamento deste jogo deve se concentrar não na bebida, mas na manhã seguinte, na indulgência com que o Alcoólatra considera a perspectiva de se autocastigar. Há um tipo de grande beberrão, contudo, que não tem ressacas; gente deste tipo não se enquadra nesta categoria.

Existe também um jogo chamado "Alcoólatra Seco", em que A. passa por um processo de degradação social ou financeira sem tomar um gole de bebida, mas executando a mesma seqüência de lances e necessitando do mesmo elenco de coadjuvantes. Aqui novamente, a manhã seguinte é o ponto crucial. Na verdade, é a semelhança entre um e outro tipo que ressalta o fato de ambos serem jogos; a técnica para ser mandado embora do emprego, por exemplo, é a mesma. "Viciado em Drogas" é semelhante a "Alcoólatra", sendo, no entanto, mais sinistro, mais dramático e mais rápido. Na sociedade atual ele se apóia na facilidade com que o 'Viciado' encontra um eficiente 'Perseguidor', com os 'Otários' e os 'Salvadores' em número muito menor e a 'Ligação' desempenhando um papel muito mais central e mais terrível.

Existem inúmeras organizações envolvidas com "Alcoólatras", sendo que algumas de alcance nacional e até mesmo internacional. Muitas publicam as regras do jogo. Quase todas explicam como desempenhar o papel de 'Alcoólatra': tomar um drinque antes do café da manhã, gastar com bebida o dinheiro destinado a outras finalidades, etc. Explicam também a função do 'Salvador'. Os Alcoólicos Anônimos, por exemplo, continuam a interpretar o mesmo jogo, só que concentram suas energias em induzir o 'Alcoólatra' a interpretar o papel do 'Salvador'. Antigos alcoólatras são preferidos porque conhecem como funciona o jogo, e assim são mais qualificados para desempenhar um papel secundário do que as pessoas que jamais estiveram envolvidas com bebida. Já houve casos em que uma seção dos A.A. ficou sem Alcoólatras para converter: seus membros voltaram então a beber, já que era o único modo de continuar com o jogo, face à inexistência de gente para salvar (1).

Existem também organizações devotadas ao trabalho de aperfeiçoar a participação dos outros jogadores. Umas pressionam as esposas para que troquem de papel — de "Perseguidoras" passem a "Salvadoras". O grupo que parece estar mais próximo do ideal teórico do tratamento é o que trata de adoles-

centes filhos de alcoólatras; os jovens são encorajados a romper com o jogo de uma vez e não apenas a trocar de papéis.

A cura psicológica de um alcoólatra repousa também em fazer com que ele abandone o jogo, em vez de simplesmente mudar de um papel para outro. Em alguns casos isto tem sido possível, embora seja uma tarefa bem difícil encontrar algo que seja tão interessante para o "Alcoólatra" quanto continuar no seu jogo. Já que classicamente trata-se de uma pessoa que teme a intimidade, talvez o melhor substituto seja outro jogo, e não um relacionamento livre. Com muita freqüência, os chamados alcoólatras curados não são uma companhia muito estimulante socialmente, o que talvez faça com que sintam falta de animação em suas vidas e continuamente se vejam tentados a voltar ao antigo hábito. O critério para uma verdadeira "cura do jogo" é que o antigo Alcoólatra seja capaz de beber socialmente sem se colocar em perigo. A costumeira cura da "abstinência total" não satisfaz ao analista de jogos.

É evidente na descrição deste jogo que há uma forte tentação para o "Salvador" jogar "Só Estou Querendo Te Ajudar"; para o "Perseguidor" jogar "Olhe Só O Que Você Me Fez"; e para o "Otário" jogar o "Boa Praça". Com a expansão das organizações destinadas a recuperar alcoólatras, as quais dão à publicidade a idéia de que o alcoolismo é uma doença, os alcoólatras aprenderam a jogar "Perna de Pau" (Ver adiante). Hoje em dia também a Lei, que tem um interesse especial por essa gente, tende a encorajar essa idéia. A ênfase passou do "Perseguidor" para o "Salvador", de "Eu sou um pecador" para "O que é que se pode esperar de um homem doente?" (parte de uma tendência do moderno pensamento no sentido de se afastar da Religião e se voltar para a Ciência). De um ponto de vista existencial, a mudança é questionável, e de um ponto de vista prático, ela parece ter feito muito pouco para diminuir a venda de álcool a bebedores inveterados.

Antítese. Como é bem sabido, "Alcoólatra" geralmente é um jogo muito difícil de ser abandonado. Para citar um caso, uma mulher alcoólatra participava muito pouco das atividades do grupo de terapia do qual fazia parte, até quando julgou que sabia o suficiente a respeito dos outros membros para seguir adiante com o seu jogo. Perguntou-lhes então o que pensavam a seu respeito. Como tinha se comportado agradavelmente, até aquele momento, várias pessoas

disseram-lhe coisas agradáveis, mas ela protestou: "Não é isso o que eu quero. Quero saber o que vocês *realmente* pensam." Deixou suficientemente claro que desejava ouvir comentários desfavoráveis. As outras mulheres recusaram-se a persegui-la, e com isto ela foi para casa e disse a seu marido que se ela tomasse outro drinque ele deveria divorciar-se ou mandá-la para um hospital. Ele lhe prometeu o que pedira, e naquela noite mesmo ela se embriagou e o marido a mandou para um sanatório. Neste caso, os outros membros do grupo se recusaram a desempenhar os papéis persecutórios que lhes tinham sido destinados pela Sra. A.; ela foi incapaz de tolerar este comportamento antagonista (assim julgado por ela), a despeito das boas intenções dos integrantes de seu grupo. Foi em casa que ela encontrou alguém que estava disposto a interpretar o papel que exigia.

Em outros casos, no entanto, parece ser possível preparar o paciente o bastante para que o jogo possa ser abandonado, e tentar uma verdadeira cura social em que o terapeuta deve se recusar a interpretar os papéis tanto do "Perseguidor" quanto do "Salvador". É igualmente não-terapêutico que ele desempenhe o papel do "Otário", por exemplo, diminuindo por qualquer forma os ônus financeiros do tratamento ou simulando achar que o problema do paciente não é importante ou sério. O correto procedimento terapêutico do ponto de vista transacional, após um cuidadoso trabalho de base, é tomar uma posição contratual Adulta e se recusar a interpretar qualquer papel, esperando que o paciente seja capaz de tolerar não apenas a abstinência de beber como a abstinência de jogar. Se não for capaz, o melhor é ser mandado a um "Salvador".

A antítese é particularmente difícil, porque o bebedor inveterado é na maioria dos países ocidentais altamente considerado por constituir um excelente alvo de censura, preocupação ou generosidade. Quem quer que se recuse a desempenhar estes papéis tende a despertar a indignação pública.

Um enfoque racional pode ser ainda mais alarmante para os "Salvadores" que para o "Alcoólatra", às vezes com péssimas conseqüências para a terapia. Numa situação clínica, um grupo de trabalhadores estava tentando efetuar curas verdadeiras através de uma real desistência do jogo "Alcoólatra", no qual todos tinham seriamente se interessado. Assim que se tornou aparente que esses trabalhadores não estavam dispostos apenas a converter os pacientes, o comitê de leigos

que financiava a clínica retirou seu apoio, e nenhum deles jamais foi chamado novamente para ajudar no tratamento dos viciados.

Correlatos. Uma interessante ação secundária no "Alcoólico" é chamada de "Vamos tomar um drinque?", e foi descoberta por um arguto estudante de psiquiatria. A., acompanhado por sua mulher (que é uma "Perseguidora" abstêmia) sai para um piquenique com os B. (ambos "Otários"). A. diz para os B.: "Vamos tomar um drinque?" Se eles aceitarem, A. terá licença para beber pelo menos uns cinco ou seis. O jogo será desmascarado se os B. recusarem o convite. A. terá então, pelas regras dos bebedores, direito a se sentir insultado e irá procurar companhia mais agradável para o seu próximo piquenique. O que no nível social parece ser generosidade Adulta, no nível psicológico é um ato de insolência, por meio do qual a Criança de A. obtém a indulgência dos Pais de B. através de franco suborno, bem debaixo do nariz da Sra. A., que fica sem poder protestar. Na verdade, é exatamente por este motivo que ela consente em fazer parte do arranjo todo, já que está tão ansiosa para que o jogo tenha prosseguimento (com ela própria no papel de "Perseguidor") como A. (no papel de "Alcoólatra"). As recriminações que a Sra. A. fará após o piquenique são fáceis de imaginar. Esta variante poderá causar complicações maiores se A. for o patrão de B.

Em geral o "Otário" não é tão trouxa ou maluco como possa parecer. Trata-se freqüentemente de uma pessoa solitária que tem muito a ganhar sendo simpática para com o "Alcoólatra". O homem da mercearia que interpreta o papel de "Boa Praça" consegue conhecer muita gente dessa forma, e pode adquirir uma boa reputação em seu círculo social, não apenas como um tipo generoso, mas também como um bom contador de histórias.

Uma variante de "Boa Praça" é o tipo interpretado por aquelas pessoas que têm mania de pedir conselhos sobre o melhor modo de auxiliar os outros. Trata-se, por sinal, de um jogo bom e construtivo, que vale a pena encorajar. Seu contrário é o "Durão", sempre tomando lições de violência e aconselhando-se sobre o melhor modo de ferir os outros. Embora jamais possa chegar às vias de fato, o jogador tem o privilégio de se associar com tipos realmente truculentos,

e poderá assim se aquecer ao sol de sua glória. Os franceses costumam chamar um tipo assim *un fanfaron du vice*.

2. DEVEDOR

Tese. "Devedor" é mais que um jogo. Em muitos lugares ele tende a se tornar um plano para toda uma vida, exatamente como acontece nas selvas da África ou da Nova Guiné. Lá os parentes do rapaz compram-lhe uma noiva por um preço enorme, deixando-o em dívida para com eles por muitos e muitos anos. Aqui o mesmo costume prevalece, ao menos nas classes mais favorecidas, exceto pelo fato de que o preço da noiva se transforma no preço de uma casa, e se os parentes não tiverem condição, o papel do credor será desempenhado pelo banco.

"Devedor"

Assim, tanto o rapaz da Nova Guiné, com um velho relógio de pulso pendurado na orelha para assegurar-lhe sucesso, como o rapaz civilizado com um relógio de pulso novo em folha no braço sentem que têm um "propósito" na vida. A grande comemoração, a festa das núpcias ou a da inauguração da nova casa, são realizadas quando a dívida é assumida, e não quando saldada. O que a TV e o cinema realçam, por exemplo, não é o homem de meia-idade que finalmente aca-

bou de pagar sua hipoteca, mas sim o jovem que se muda para uma casa nova com a família, empunhando orgulhosamente a escritura que acabou de assinar e que o deixará comprometido durante a maior parte dos seus anos produtivos. Depois que ele tiver pago todas as dívidas — o apartamento, o carro, a casa de campo, o seguro, a hipoteca, as despesas da escola, do ginásio e da universidade para os filhos — passará a ser encarado como um problema, um "cidadão idoso" para quem a sociedade deverá prover não apenas conforto material como também um novo "objetivo de vida", um novo propósito. Exatamente como na Nova Guiné, se ele for um tipo astuto, poderá se transformar num grande credor, em vez de um grande devedor, mas isto ocorre muito raramente.

No instante em que escrevo estas palavras, um besouro passa correndo pela mesa. Se eu o virasse de costas, poderia observar o tremendo esforço que ele faria para ficar novamente sobre os pés. Durante este intervalo, ele teria um "propósito" na vida. Se ele conseguisse ter êxito, quase que se poderia imaginar a expressão de vitória em seu rosto. Seguiria seu caminho, e facilmente se pode imaginar como contaria sua história na próxima reunião social a que comparecesse, admirado pela geração mais jovem como um inseto que conseguira subir na vida. E no entanto, misturada com seu orgulho, poderia ser encontrada uma boa dose de desapontamento. Agora que atingiu o topo, sua vida lhe parece vazia. Talvez até tente voltar ao local onde foi virado de costas, a fim de repetir seu triunfo. Um animal corajoso, o besouro. Não admira que tenha sobrevivido milhões de anos.

A maioria dos jovens, no entanto, leva suas obrigações financeiras a sério apenas em ocasiões de tensão. Se estão deprimidos, ou se a situação financeira é ruim, suas obrigações fazem com que continuem lutando e podem até impedir que cometam suicídio. A maior parte do tempo eles jogam um jogo mais sutil que poderia ser chamado de "Se Não Fossem As Minhas Dívidas", mas, em outras circunstâncias, eles conseguem esquecer o quanto obrigados estão pelos compromissos que contraíram e conseguem trabalhar, ter outros interesses e até mesmo se divertir. Um certo número contudo se especializa no verdadeiro jogo do "Devedor".

"Experimente Me Cobrar Esta Dívida" comumente é jogado por jovens casais, e serve para ilustrar bem como um jogo pode se desenrolar de modo que o jogador ganhe sempre, qualquer que seja o rumo dos acontecimentos. Os A. con-

traem um enorme número de dívidas comprando a crédito toda a espécie de bens, alguns mesmo inúteis ou supérfluos e depois lançam mão de todos os expedientes para deixar de pagar. Se o credor desistir após alguns esforços para cobrar, os A. poderão desfrutar seus ganhos sem sofrer muitas sanções, e neste sentido eles vencem. Se o credor se esforçar mais, os dois devedores desfrutarão tanto dos prazeres da caça quanto dos bens adquiridos sem pagar. A forma mais difícil do jogo ocorre quando o credor está determinado a receber de qualquer maneira o que lhe devem. A fim de receber seu dinheiro, ele terá que recorrer a medidas extremas, as quais geralmente contêm elementos de coerção tais como falar com o patrão de A. ou obter os serviços de cobradores de alta impertinência e capacidade.

A este ponto acontece uma mudança. A. sabe agora que provavelmente terá que pagar. Mas por causa do elemento coercitivo, tornado claro na maioria dos casos pela "terceira carta" do cobrador ("Se V.S. não comparecer ao nosso escritório dentro de 48 horas..."), A. se julga peremptoriamente justificado em ficar curioso, e passa a jogar uma variante de "Agora Te Peguei, Seu F.D.P.!" já que encontrou alguém disposto a assumir o papel de "credor" no jogo inicial ("Devedor")

"Agora te Peguei seu F.D.P."

Neste caso ele sai vencendo porque demonstra que o "Credor" é ganancioso, desumano e indigno de confiança. As duas vantagens mais óbvias são (1) o fortalecimento da posição existencial de A., que é uma forma disfarçada de "Todos Os Credores São Gananciosos", e (2) um grande proveito social externo, já que ele agora se encontra numa posição em que pode arrasar abertamente com o credor junto a seus amigos, sem perder seu "status" de Boa Praça. A. poderá também usufruir de uma vantagem social interna através de um confronto pessoal com o "Credor". Além disso tudo, ele tem uma justificativa para o fato de se aproveitar do sistema de crédito: se os "Credores" são todos assim, por que então pagar a qualquer um deles?

O papel de "Credor", no jogo "Experimente Me Cobrar Esta Dívida" variante de "Eu Não Vou Pagar Porque...", é às vezes jogado por proprietários de imóveis de aluguel. Jogadores de "Experimente Me Cobrar" e de "Eu Não Vou Pagar" prontamente se reconhecem, e, graças a "atitude esportiva" e às vantagens transacionais em perspectiva, ficam secretamente satisfeitos quando se encontram, e prontamente se envolvem uns com os outros. Seja quem for que ganhe o dinheiro, cada um deles terá melhorado a posição do antagonista, jogando "Por Que Será Que Isto Sempre Acontece Comigo?" depois que tudo acabar.

Jogos que envolvem dinheiro podem ter conseqüências muito sérias. Se as descrições feitas pareceram humorísticas, não é porque se refiram a algo destituído de importância, e sim por terem deixado a descoberto que por trás de assuntos que fomos ensinados a levar a sério, existem motivações bastante mesquinhas.

Antítese. A antítese óbvia de "Experimente Me Cobrar" é exigir imediatamente pagamento a dinheiro. Mas o bom jogador tem lá os seus métodos para contornar este problema, métodos esses que funcionarão com todos os credores, exceto, é claro, com os demais empedernidos. A antítese do "Eu Não Vou Pagar Porque..." é pontualidade e honestidade. Já que os jogadores mais calejados tanto de um quanto de outro são profissionais no mais completo sentido da palavra, um amador terá tanta chance jogando com eles como se estivesse se defrontando com jogadores de pôquer profissionais. E como ambos os jogos por tradição são jogados de modo implacável e até mesmo feroz, nada seria mais desconcertante para

um "Devedor" profissional que ouvir a risada de sua vitima (um "Credor" amador). Em circulos financeiros isto seria considerado falta por demais grave para ser cometida.

3. ME BATA

Tese — É jogado por homens ou mulheres cujas maneiras equivalem a carregar um cartaz onde está escrito: "Por Favor Não Me Bata". A tentação é irresistível, e quando sobrevém o resultado natural, A. exclama lamuriosamente: "Mas o aviso diz para *não* me bater." E logo acrescenta, incrédulo: "Por Que Será Que Isto Sempre Acontece Comigo?" Na prática, este último jogo pode ser disfarçado sob o clichê de "Psicanalise": "Sempre que estou sob tensão fico completamente perturbado/a". Um dos elementos do jogo se origina numa espécie de orgulho às avessas: "Meus sofrimentos são maiores que os seus".

"Por_Que Tudo Acontece Comigo?"

Se as pessoas que os cercam não os punirem — por bondade, ou porque estejam jogando "Só Estou Querendo Ajudá-lo", ou ainda devido a regras e convenções sociais, o comportamento do jogador se tornará cada vez mais provocante até que após transpor todos os limites ele praticamente os obriga a puni-lo. Tais pessoas são as eternas desprezadas, aquelas que sempre são abandonadas pelos namorados, as que vivem sendo despedidas dos empregos.

O jogo correspondente que ocorre entre mulheres é o "Vestido Velho", jogado em geral por criaturas distintas, que se esforçam ao máximo para andarem mal vestidas. Fazem todo o possível — e sempre com "boas" razões — para nunca se elevarem muito acima do seu nível de vida. Se por acaso recebem uma herança ou qualquer dinheiro inesperado, há sempre por perto pessoas empreendedoras que as ajudarão a gastar tudo, dando-lhes em troca coisas sem valor. Jogam "Por Que Será Que Isto Sempre Acontece Comigo?", uma forma de "Me Bata" em silêncio, e apenas a atitude de sacrifício que assumem em sua luta corajosa revela o que realmente fazem.

Uma forma interessante deste mesmo jogo pode ser encontrada entre pessoas bem sucedidas, que colhem todos os prêmios e têm sucessos cada vez maiores, freqüentemente além de suas próprias expectativas. Neste caso, o jogo poderá conduzir a um tipo de pensamento sério e construtivo, e ao crescimento da pessoa no melhor sentido da palavra, se tomar a forma de "O que Terei Realmente Feito Para Merecer Tudo Isto?" Mas pode também assumir outro aspecto, o de: ("Na verdade eu não mereço nada, portanto... Me bata!")

4. AGORA TE PEGUEI, SEU F.D.P.

Tese. Este jogo pode ser visto em sua forma clássica nas partidas de pôquer. A. recebe uma mão imbatível, como por exemplo quatro ases. No mesmo instante, fica mais interessado no fato de que B. está completamente à sua mercê do que na própria partida de pôquer ou em ganhar dinheiro.

A. precisava de mandar fazer alguns consertos no encanamento de sua casa, e examinou os custos com todo o cuidado, juntamente com o bombeiro, antes de mandar que esse iniciasse o serviço. O preço foi combinado, e ambos concordaram em que não haveria extras. Quando o bombeiro apresentou a conta, incluiu pequena quantia a mais pela troca de uma válvula, acréscimo não previsto no orçamento. A. fica furioso, telefona para o bombeiro e exige uma explicação. O bombeiro mostra-se decidido a não recuar. A. escreve-lhe então uma longa carta criticando sua integridade e sua ética, recusando-se a pagar a conta enquanto o acréscimo não for retirado. O bombeiro finalmente cede.

Na verdade, foi preciso muito pouco tempo para que tanto A. quanto o bombeiro percebessem que estavam envol-

vidos num jogo. E no curso de suas negociações, eles reconheceram as potencialidades um do ouro. O bombeiro fez sua jogada provocadora quando apresentou a conta. Como tinha dado a A. sua palavra, ele estava obviamente errado. E A. se sentiu plenamente justificado em dar vazão a todo o seu ódio contra o bombeiro. Em vez de se limitar a negociar uma solução de um modo digno e que fosse adequado aos padrões Adultos que estabelecera para si próprio, A. aproveitou a ocasião para fazer críticas à filosofia de vida do outro. Na superfície, a discussão dos dois se desenvolvia num nível Adulto-Adulto, parecendo uma disputa comercial legítima sobre uma quantia previamente combinada. No nível psicológico, contudo, era uma transação de Pai para Adulto: A. estava explorando sua objeção sem importância, mas perfeitamente defensável para liberar uma raiva antiga de muitos anos sobre seu antagonista, exatamente como sua mãe poderia ter feito numa situação semelhante. Na terapia, A. reconheceu rapidamente seu jogo oculto ("Agora Te Peguei, Seu F.D.P"), e percebeu o quanto tinha se deleitado secretamente com a provocação do bombeiro. Recordou-se então que desde a mais tenra infância, sempre procurara encontrar situações semelhantes, recebendo-as com prazer e explorando-as com igual vigor. Em muitos dos casos que narrou, já tinha se esquecido de qual tinha sido a provocação recebida, mas ainda se lembrava com detalhes da batalha que se seguira. Quanto ao bombeiro, aparentemente estava jogando uma variação qualquer de "Por Que Será Que Isto Sempre Acontece Comigo?"

"Agora Te Peguei..." é um jogo para ser jogado por duas pessoas, e deve ser diferenciado de "Mas Não É Horrível?" Neste último, o agente procura injustiças para se queixar delas a uma terceira pessoa, fazendo assim do "Mas Não É Horrível?" um jogo de três partidos: Agressor, Vítima e Confidente, e que é jogado sob o *slogan* "Uma desgraça nunca vem só".

"Por Que Será Que Tudo Acontece Comigo?" é também um jogo para três, mas aqui o agente está querendo estabelecer sua importância em matéria de desgraças, e se ressente com a competição de outros desgraçados.

"Agora Te Peguei Seu F.D.P." pode ser jogado por marido e mulher (e mulher e marido) sob formas por vezes extremamente sutis.

Antítese. A melhor antítese é o comportamento correto. O relacionamento com um jogador de "Agora Te Peguei Seu

F.D.P." deve ser explicitado numa espécie de contrato detalhado na primeira oportunidade que houver, e as regras estabelecidas nesse contrato devem ser estritamente seguidas. Na terapia psicológica, por exemplo, a questão do pagamento das consultas a que o cliente não comparecer, ou as que forem canceladas pelo terapeuta, deve ser esclarecida logo de início, e todo cuidado deve ser tomado para evitar enganos na contabilidade.

Na vida comum, os negócios com jogadores de "Agora Te Peguei..." constituem riscos calculados. A esposa de um tipo desses deve sempre ser tratada com certa reserva, e mesmo os galanteios mais inofensivos dirigidos a ela devem ser evitados, especialmente se for o próprio marido quem os encoraje.

5. VEJA SÓ O QUE VOCÊ ME OBRIGOU A FAZER

Tese. Na sua forma clássica, este é um jogo conjugal, e na verdade não chega a ser considerado como um grande demolidor de casamentos. Pode também ser jogado por pais e filhos, e no trabalho.

(1) "Veja Só..." de primeiro grau.

A., que sabe ter tendência a ser pouco sociável, resolve dedicar-se a uma atividade que o faz isolar-se ainda mais. Tudo o que ele quer neste momento talvez seja ficar sozinho. Um intruso — sua esposa ou um de seus filhos — aparece em busca de relacionamento ou só para perguntar: "Quer me emprestar o alicate?" Esta interrupção *faz* com que ele erre uma pincelada, ou escreva uma palavra errada ou que o ferro de soldar mude de posição. Na mesma hora ele se volta para o intruso e grita: *"Veja só o que você me fez fazer!"* À medida que cenas como esta vão se repetindo, sua família vai tendendo cada vez mais a deixá-lo só quando estiver ocupado. Claro que não é o intruso, e sim sua própria irritação que faz com que A. erre, e se ele fica na verdade satisfeito quando isto ocorrer, é porque passa a dispor de um motivo para expulsar a pessoa que foi perturbá-lo. Infortunadamente, este é um jogo aprendido com muita facilidade por crianças pequenas, de modo que passa com muita facilidade de geração a geração. A satisfação e as vantagens ocultas obtidas por este meio podem ser numerosas.

(2) "Veja Só..." de segundo grau.

Se este tipo de jogo for usado como base para um modo de vida, em vez de servir ocasionalmente como um mecanismo de proteção, A. desposará uma mulher que joga "Só Estou Querendo Te Ajudar", ou um de seus correlatos. Será fácil então transferir as decisões para ela. Freqüentemente isto poderá ser feito sob o disfarce de consideração ou galanteria. Com toda a deferência e muita gentileza, ele poderá deixá-la decidir onde jantar ou que filme ver. Se tudo sair bem, ele desfrutará do sucesso. Caso contrário, poderá culpá-la dizendo, ou dando a entender: "Foi Você Quem Teve a Idéia de...", uma variação simples de "Veja Só..." Ou pode ser que A. jogue a responsabilidade das decisões relativas à criação dos filhos sobre ela, enquanto se limita a agir como uma espécie de subcomandante neste setor. Se as crianças o atrapalharem, ele poderá jogar um "Veja Só..." bem simples. Através dos anos, isto acaba se transformando num trabalho de base para que A. possa culpar a mulher se os filhos não derem para nada; aí então, "Veja Só..." deixa de ser um fim por si só, e passa a oferecer apenas uma satisfação momentânea, antes que se iniciem os jogos "Eu Bem Que Disse" e "Veja Só o Que Você Está Fazendo".

O jogador profissional, que paga o preço do seu caminho psicológico com "Veja Só...", o usará também no trabalho. Neste caso, seu ar de ressentimento e de longo sofrimento pode substituir as palavras. O jogador, "democraticamente" ou como parte de sua "boa administração", pede sugestões a seus assistentes. Deste modo, ele mantém uma posição inatacável para aterrorizá-los. A culpa de qualquer erro que vier a cometer poderá ser imputada a eles. Se fizer uso do jogo contra seus chefes, A. tornar-se-á autodestrutivo e poderá acabar sem emprego; se estiver no Exército, poderá ser transferido para outra unidade. Neste caso, o jogo será um componente do "Por Que Será Que Isto Sempre Acontece Comigo?" (para pessoas ressentidas), ou para "Já Vou Eu Começar De Novo A..." (para depressivos) — ambos da família do "Me Bata".

(3) "Veja Só..." de terceiro grau.

É a forma mais grave, jogada por paranóicos com pessoas suficiente incautas para receberem conselhos do tipo "Só Estou Querendo Te Ajudar" o que pode ser perigoso, e, em muitos casos, fatal.

"Veja Só O Que Você Me Fez Fazer" e "Foi Você Quem Me Pôs Nesta Situação" se complementam perfeitamente, de

modo que a combinação dos dois é uma base clássica para o contrato de jogo oculto em muitos casamentos. Este contrato pode ser ilustrado da seguinte maneira:

Por acordo mútuo, a Sra. A. cuidava da contabilidade da família e pagava as despesas com cheques da conta conjunta que mantinha com o marido, porque o Sr. A. "era fraco em aritmética". A intervalos regulares os A. recebiam uma notificação de que estavam em débito, e o marido tinha que ir ao banco acertar as coisas. Ao pesquisar a origem do problema, descobria-se que a Sra. A. tinha feito uma compra dispendiosa sem falar com o marido; nesta ocasião ele jogava, furioso, "Foi Você Quem Me Pôs Nesta Situação", e, em lágrimas, ela aceitava sua repreensão e prometia que aquilo jamais voltaria a acontecer. Tudo corria bem durante algum tempo, até que aparecia um credor para cobrar uma conta antiga. A., que nunca ouvira falar naquela conta, questionava a mulher — que então jogava "Veja Só O Que Você Me Obrigou A Fazer", alegando que a culpa tinha sido dele. Como A. a proibira de deixar saldo negativo na conta, a única saída possível tinha sido deixar aquela conta vultosa sem pagar, às escondidas dele.

Tais jogos tiveram seguimento durante dez anos, na base de que cada ocorrência seria a última, e que daí em diante tudo seria diferente — o que ocorria mesmo, mas apenas por alguns meses. Durante a terapia, A. analisou muito inteligentemente esses jogos, sem qualquer ajuda do terapeuta, e imaginou também um remédio eficiente. Por consentimento mútuo, os dois puseram todas as dívidas e também a conta bancária no nome dele. A Sra. continuou a cuidar da contabilidade e a preencher os cheques, mas agora seu marido primeiro via as contas e controlava os pagamentos. Deste modo, nem dívidas ocultas nem saldos negativos podiam passar pelo seu controle, e o casal iniciou um tipo de trabalho em conjunto, no tocante ao orçamento familiar. Privados da satisfação auferida com os dois jogos, os A. a princípio se viram meio perdidos, mas depois foram descobrindo outros tipos de gratificação mútua, mais abertos e construtivos...

Antítese. A antítese para "Veja Só O que Você Me Fez Fazer" de primeiro grau é deixar o jogador em paz, sozinho, e para o de segundo grau é entregar todas as decisões a A. O jogador do primeiro grau pode reagir se sentindo abandonado, mas dificilmente ficará furioso; o de segundo grau poderá

se sentir realmente zangado se se vir forçado a tomar a iniciativa, de modo que um sistemático antijogo pode vir a ter conseqüências desagradáveis. A antítese para este jogo no terceiro grau deve ser posta em competentes mãos profissionais: o casal que serviu de exemplo deve receber os benefícios de psicoterapia.

CAPÍTULO 7

JOGOS CONJUGAIS

Praticamente qualquer jogo pode formar a base da vida conjugal e da própria vida da família, mas alguns, tais como "Se Não Fosse Você", são realmente muito freqüentes; outros, como "Mulher Fria", são tolerados por mais tempo, porque estão protegidos pela força legal estabelecida pelo contrato de casamento. É claro que os jogos conjugais só arbitrariamente podem ser distinguidos dos jogos sexuais, que são tratados em capítulo à parte. Os jogos que mais caracteristicamente se desenvolvem no relacionamento conjugal são "Encurralar", "Mulher Fria", "Homem Frio", "Mártir", "Se Não Fosse Você", "Veja Só Como Me Esforcei" e "Querida".

1. ENCURRALAR

Tese. "Encurralar" ilustra mais claramente, na maioria dos jogos, os aspectos de controle do cônjuge e o modo como funcionam como barreiras para a real intimidade. Paradoxalmente, consiste numa simples recusa em jogar o jogo do outro.

1. A Sra. A. sugere ao marido que saiam para ir ao cinema. O Sr. A. concorda.

2a. A Sra. A. então comete um pequeno deslize "inconsciente": ela menciona, com toda a naturalidade, que a casa está precisando de uma pintura. Trata-se de um projeto caro e A. recentemente lhe havia dito que as finanças do casal estavam abaladas, pedindo-lhe que não sugerisse novos gastos, pelo menos até o início do mês seguinte. Sendo assim, o momento para tratar das condições da casa foi mal escolhido e A. reage asperamente.

2b. Uma outra alternativa seria a seguinte: A. conduz a conversa para o assunto "casa", tornando difícil para a Sra. A. resistir à tentação de dizer que ela precisa ser pintada. Da mesma forma que no caso anterior, A. reage asperamente.

3. A Sra. A. se ofende e diz que se o marido está de mau humor o melhor é não ir ao cinema com ele, e que ele vá sozinho. A., por sua vez, diz que se assim ela acha, ele irá mesmo sozinho.

4. A. vai ao cinema (ou vai bater papo com os amigos) deixando a mulher em casa, às voltas com seus sentimentos feridos.

Há dois estratagemas ou truques possíveis neste jogo:

I. A Sra. A. sabe muito bem, às custas de experiências anteriores, que não deve tomar a sério o aborrecimento do marido. Que o que ele realmente deseja é que ela demonstre que aprecia o modo como ele trabalha duro para sustentar a família; depois disto poderiam sair juntos, satisfeitos e felizes. Mas ela se recusa a jogar o jogo de A. e ele se sente desapontado. Finalmente sai, cheio de ressentimentos e frustrações, enquanto ela fica em casa, parecendo ofendida, mas na realidade se sentindo secretamente vitoriosa.

II. A. sabe muito bem, através de experiências passadas, que não deve tomar a sério a zanga de sua mulher. O que ela realmente deseja é ser convencida, com jeito e carinho a conservar o seu bom humor de antes; aí então os dois poderiam sair juntos para se distrair. Mas A. recusa o jogo da esposa, mesmo sabendo que não está sendo sincero: — mesmo tendo certeza de que sua mulher deseja ser mimada, ele finge não saber disto. Sai então, aliviado, mas dando a impressão de estar zangado. E ela fica em casa, desapontada e ressentida.

Em cada um dos casos mostrados acima, a posição do vencedor é irrepreensível, se analisada com detalhe; tudo o que ele ou ela fez, foi tomar as palavras do outro ao pé da letra. Isto é mais claro em II, onde A. aceita a recusa da

Sra. A. literalmente. Ambos sabiam que se tratava de um truque, mas já que ela falou que não queria mais sair, ficou *encurralada*.

A vantagem mais evidente aqui é a psicológica externa. Tanto um quanto outro acham ir ao cinema algo estimulante do ponto de vista sexual, e é mais ou menos sabido por antecipação que na volta terão relações. Aquele dos dois que quiser evitar um relacionamento mais íntimo desencadeará o jogo no lance *2a* ou *2b*. Esta é uma variação particularmente exasperante de "Bate Boca" (Ver Capítulo 9). A parte "injustiçada" poderá, é claro, evitar com justa razão ter relações sexuais, e o cônjuge "encurralado" não terá qualquer recurso para modificar a situação.

Antítese. É simples, para a Sra. A. Tudo o que ela tem a fazer é mudar de idéia, pegar o marido pelo braço, sorrir e sair com ele (uma mudança de estado do ego: de Criança para Adulto). Para o Sr. A. é mais difícil, já que a iniciativa agora está com ela; mas se ele reexaminar toda a situação, poderá ser capaz de convencê-la a acompanhá-lo, quer como uma Criança birrenta que tenha sido apaziguada, ou, melhor ainda, como um Adulto.

"Encurralar" é encontrado de uma forma até certo ponto diferente como um jogo familiar envolvendo os filhos, quando então se parece com o duplo vínculo descrito por Bateson (1) e sua equipe. Neste caso a criança se vê encurralada, e qualquer coisa que fizer estará errada. De acordo com Bateson, isto pode ser um importante fator causal na esquizofrenia.

Uma forma comum de "Encurralar" que é jogada por toda a família e que tem muita probabilidade de afetar o desenvolvimento do caráter de crianças menores, é a que ocorre com pais muito controladores mas que o estado do ego que denominamos Pai prevalece fortemente. O garotinho é instado a se comportar em casa de modo mais útil, mas quando ele assim procede, procurando ajudar, os pais encontram defeito naquilo que ele fez — um exemplo caseiro da expressão "perdido pelo que fizer, perdido pelo que não fizer". Este duplo vínculo pode ser chamado de "Encurralar" do tipo "Dilema".

"Encurralar" é às vezes encontrado em crianças asmáticas.

Garotinha: "Mamãe, você gosta de mim?"

Mãe: "O que é que você quer dizer com gostar?"

Esta resposta deixa a menina sem saída. Ela quer falar sobre mãe, e a mãe muda o assunto para filosofia, assunto que ela não está preparada para entender. A garotinha começa a respirar com dificuldade, a mãe se irrita, sobrevém um ataque de asma, a mãe se desculpa e o "Jogo da Asma" segue então o seu curso. Este tipo de "Encurralar" fica para ser estudado depois.

Uma variação elegante de "Encurralar" ocorre às vezes em grupos submetidos à terapia.

B.: "Bem, ao menos quando estamos em silêncio ninguém está jogando."

A.: "O próprio silêncio pode ser um jogo."

C.: "Ninguém estava apelando para jogos hoje."

A.: "Mas isto também pode por sua vez ser uma outra forma de jogar."

A antítese terapêutica é igualmente elegante. Paradoxos lógicos passam a ser proibidos. Quando A. se vê privado dessa manobra, suas ansiedades ocultas afloram rapidamente.

Intimamente aliado de "Encurralar" e de "Vestido Velho", é o jogo conjugal da "Merenda". O marido, não obstante poder muito bem fazer face à despesa de almoçar num bom restaurante, todas as manhãs prepara uns sanduíches e os leva para o escritório num saco de papel. Para tal ele usa cascas de pão, restos do jantar e sacos de papel que a esposa guarda para ele. Isto lhe dá completo controle sobre as finanças da família, pois qual esposa ousaria comprar para si um vestido caro diante de tamanho sacrifício? O marido ainda desfruta de outras vantagens, tais como o privilégio de comer sozinho e de pôr o seu serviço em dia durante o intervalo do almoço. Em muitos aspectos este é um jogo construtivo, que qualquer moralista teria aprovado, já que encoraja as virtudes da economia, do trabalho árduo e da frugalidade.

2. TRIBUNAL

Tese. Pertence à classe de jogos que têm sua expressão mais completa na área do Direito, juntamente com "Perna de Pau" (alegação de insanidade) e "Devedor" (o processo civil). Na prática é visto com maior freqüência em candidatos a orientação conjugal e em grupos de psicoterapia constituídos

por casais. Na verdade, alguns tipos de orientação consistem num jogo perpétuo de "Tribunal", no qual nada é resolvido, já que o jogo nunca é terminado. Em tais casos, é evidente que o conselheiro ou terapeuta está fortemente envolvido no jogo mesmo sem ter consciência disto.

"Tribunal" pode ser jogado por qualquer número de jogadores, mas é basicamente adequado para três: um "Queixoso", um "Réu" e um "Juiz", representados pelo marido, mulher e terapeuta. Desenrola-se num grupo de terapia ou num consultório ou mesmo num programa de Televisão com membros da audiência funcionando como Júri. O marido começa a se queixar: "Vou contar para vocês o que a Fulana fez ontem. Ela pegou..." etc. etc. A mulher responde, na defensiva: "Na verdade, não foi assim que tudo se passou... e além disso pouco antes ele estava... e de qualquer maneira nós dois tínhamos..." etc. O marido acrescenta galantemente: "Bem, fico satisfeito em ver que vocês tiveram uma chance de ouvir os dois lados da história. Eu só quero ser justo." Neste ponto, o "Juiz" diz: "Parece-me que se levarmos em conta... etc. etc." Se houver uma audiência, o "Juiz" pode ampliar o jogo perguntando: "Bem, vamos ver o que é que os outros têm a dizer." Se o grupo já for treinado, seus membros atuarão como um Júri sem que seja necessária qualquer instrução.

Antítese. O terapeuta diz primeiro para o marido: "Você está absolutamente certo!" Se o marido relaxar, mostrando um ar de triunfo ou complacência, o terapeuta perguntará a seguir: "Como é que você se sentiu quando eu lhe disse que você estava com a razão?" O marido responderá "Muito bem", ao que o terapeuta retrucará: "Pois na verdade eu acho que você estava errado". Se o marido for sincero, dirá que sabia que poderia estar errado desde o início. Caso contrário, mostrará alguma evidência de que existe um jogo em desenvolvimento. Fica então possível penetrar mais no problema. O elemento que caracteriza o jogo é o fato de que embora o marido queixoso reclame abertamente vitória, no fundo ele próprio acha que está errado. Este é um tipo de jogo que requer algum treinamento. Depois que a história clínica tenha sido ouvida o jogo poderá ser interditado por uma das mais elegantes manobras da arte da antítese. O terapeuta estabelece uma regra *proibindo o uso da terceira pessoa gramatical daí em diante:* todos só poderão se referir diretamente um ao outro como "você", ou a si próprios como "eu"; mas

não podem dizer: "Deixa eu lhe contar isto assim, assim sobre ele (ela)." A este ponto o casal pára de jogar, ou muda para "Querida", que sempre representa alguma melhoria, quando não passa para "Além Disso", que não ajuda em nada. "Querida" é descrito em outro capítulo. Em "Além Disso", o "Queixoso" faz uma acusação após outra, e o defensor a cada uma delas responde: "Eu posso explicar." O queixoso não dá ouvidos à explicação, e assim que o defensor faz uma pausa, ele lança outra acusação, precedida de mais um "Além Disso", o qual por sua vez é seguido também de outra explicação — uma transação típica Pai-Criança.

Na sua forma comum, "Tribunal" é facilmente observável em crianças, como um jogo disputado por três parceiros: dois irmãos e um dos pais. "Mamãe, ela tirou meu chocolate." "Tirei sim, mas ele apanhou minha boneca, e antes disso me bateu, e também nós prometemos dividir o chocolate", e assim por diante.

3. MULHER FRIA

Tese. Este é quase sempre um jogo conjugal, já que é praticamente inconcebível que uma ligação informal viesse a apresentar as oportunidades e características necessárias por um período de tempo suficiente para sua realização.

O marido procura a esposa e é repelido. Depois de repetidas tentativas, ela lhe diz que todos os homens são uns animais, que ele na verdade não a ama, e que só se interessa por sexo. O marido — A. — desiste por algum tempo, e depois tenta de novo com o mesmo resultado. Finalmente acaba por desistir e não faz mais tentativas. Com o passar do tempo a mulher vai ficando mais descuidada, e às vezes parece até provocante. Atravessa o quarto de camisola transparente, ou esquece a toalha de banho, que pedira ao marido, para se enxugar. Se ela é uma jogadora pertinaz ou se beber um pouco mais, poderá flertar com outros homens nas festas. Por fim A. reage e tenta de novo. Mais uma vez é repelido, e seguindo-se um jogo de "Bate-Boca", sobre o comportamento de cada um, de outros casais conhecidos, dos parentes de cada um, de suas finanças e de seus fracassos, e sai batendo a porta.

Desta vez o marido decide que está realmente farto de tudo aquilo, e que eles têm de encontrar um *modus vivendi* assexuado. Passam-se os meses. Ele não mais dá atenção ao

desfile em *negligée* e à manobra da toalha esquecida. A mulher se torna mais provocadoramente distraída, mas ele resiste. Até que uma noite ela se aproxima e o beija. A princípio ele não reage, pensando em sua resolução, mas logo a natureza segue o seu curso, após tão longo jejum, e ele acaba pensando que desta vez tudo vai dar certo. Suas primeiras tentativas experimentais não são repelidas. Ele se torna cada vez mais ousado, e, justamente no ponto crítico, a esposa recua e exclama: "É como eu sempre falei! Todos os homens são uns animais; eu só queria um pouco de carinho e você só se interessa por sexo!" O Jogo de "Bate-Boca" que se segue pode deixar de lado desta vez as fases preliminares das vezes anteriores e ir direto aos problemas financeiros do desquite.

O que deve ser ressaltado é que o marido, a despeito de seus protestos, é tão receoso de intimidade sexual quanto sua mulher, e que ele escolheu exatamente para companheira alguém que minimizasse o perigo de exigir demais de sua potência.

Antítese. Trata-se de um jogo perigoso, e suas possíveis antíteses são igualmente perigosas. Arranjar uma amante é arriscado. Confrontada com tão estimulante competição, a esposa pode desistir do jogo e tentar iniciar uma vida normal, talvez demasiado tarde. Por outro lado, ela pode aproveitar o caso — freqüentemente com a ajuda de um advogado — como munição para um jogo de "Agora Te Peguei, Seu F.D.P!" O desfecho será igualmente imprevisível se o marido se submeter a tratamento psicoterápico e ela não. O jogo da esposa pode entrar em colapso quando o marido se fortalecer, conduzindo-os a um ajustamento mais saudável; mas se ela for uma jogadora dura uma melhora acentuada da parte dele pode ter como resultado a separação. A melhor solução, se for possível, é que ambas as partes entrem num grupo para tratamento de casais, onde as vantagens básicas ocultas do jogo e o desajuste sexual podem ser tratados de uma forma melhor. Com essa preparação, ambos os cônjuges podem se tornar interessados numa psicoterapia individual. E dela pode até mesmo resultar um recasamento psicológico. Sem chegar a tanto, cada uma das partes pode vir a fazer reajustamentos mais adequados à situação que estão vivendo.

Correlatos. O jogo inverso correspondente — "Homem Frio" — é menos comum, mas segue o mesmo rumo geral

com variações em pequenos detalhes. O desfecho final depende dos *scripts* das partes envolvidas.

O ponto crucial de "Mulher Fria" é a fase terminal. Uma vez que se desencadeia o novo jogo — "Bate-Boca" — a intimidade sexual fica fora de questão, já que ambas as partes desfrutam uma perversa satisfação com este último, e não precisam mais da excitação sexual um do outro. Em conseqüência, o tópico mais importante para a antítese de "Mulher-Fria" é declinar do "Bate-Boca", o que poderá deixá-la pelo menos mais complacente. O uso feito de "Bate-Boca" distingue "Mulher Fria" de outros jogos. Em "Mulher Fria" o "Bate-Boca" substitui o próprio ato sexual e assim que ele se desencadeia, o jogo acaba.

Um exemplo antigo de um jogo correlato à "Mulher Fria" é descrito por Dickens em "Grandes Esperanças". A garotinha pretensiosa sai toda arrumadinha, e de vestido engomado, e pede ao menino que lhe faça um bolo de lama. Ele atende o pedido e ela então ri de suas mãos sujas e de sua roupa imunda e lhe diz o quanto limpa ela própria é.

4. MÁRTIR

Tese. É jogado pela dona de casa oprimida por tanto trabalho. Sua situação de dona de casa perfeita exige que ela seja eficiente em dez ou doze ocupações diferentes, ou, em outras palavras, que desempenhe graciosamente dez ou doze papéis diferentes. De vez em quando aparecem listas semi-humorísticas dessas ocupações nos suplementos dominicais: amante, mãe, enfermeira, criada, etc. Como esses papéis geralmente são antagônicos e fatigantes, vivê-los dará origem a sintomas que podem ser descritos sucintamente por uma queixa: "Estou tão cansada!"

Agora, se a dona de casa for capaz de estabelecer um ritmo adequado para o seu trabalho, e de encontrar satisfação em amar seu marido e filhos, ela não apenas deixará de sofrer como se estivesse cumprindo uma pena, como também poderá desfrutar com prazer tudo o que a vida pode lhe porporcionar. Mas se por um lado ela é levada por seu Pai interior, e se sente continuamente criticada pelo marido (a quem escolheu exatamente com este propósito) e por outro lado não tem capacidade para obter satisfação suficiente do amor à família, ela poderá então se sentir cada vez mais infeliz. A princípio poderá tentar se consolar com as vantagens de "Se Não Fosse Voce" ou outros jogos (na verdade qualquer dona

de casa está sujeita a apelar para um desses jogos, quando a coisa fica feia); mas logo também esta solução não chega; ela tem que descobrir outra saída e esta saída muitas vezes é o jogo de "Mártir".

A tese deste jogo é simples. Ela aceita todo o serviço que aparecer, e ainda pede mais. Concorda com as críticas do marido e faz tudo o que as crianças exigem. Se tem que oferecer um jantar, acha que não tem apenas que funcionar impecavelmente como conversadora, responsável pela casa e pelo trabalho dos criados, decoradora de interiores, governanta, "glamour girl", rainha-mãe e diplomata; se apresentará como voluntária na manhã daquele dia para bater um bolo e levar as crianças ao dentista. Se antes já se sentia deprimida por tanto trabalho, agora ela ainda piorou mais. Lá para a metade da tarde sofre justificadamente um colapso, e nada é feito. Deixa frustrados o marido, os filhos e os convidados, e suas próprias recriminações aumentam-lhe o sofrimento. Depois que isto acontecer duas ou três vezes, o casamento dela estará em perigo, as crianças estarão confusas, seu cabelo estará em terrível estado, seu rosto encovado e seus sapatos gastos. Aí então ela aparecerá no consultório do psiquiatra, pronta para ser hospitalizada.

Antítese. A antítese lógica é simples: a Sra. A. pode desempenhar cada um de seus papéis durante a semana, mas sucessivamente, e não simultaneamente. Ou banca a governanta ou a enfermeira, mas nunca ambas. Se estiver apenas cansada, ela será capaz de limitar sua estafa deste modo.

Mas se a Sra. A. estiver realmente jogando "Mártir", ser-lhe-á muito difícil aderir a este princípio. Neste caso o marido foi cuidadosamente escolhido; trata-se de um homem que em outros setores é perfeitamente sensato e razoável, mas que a criticará sempre que ela não seja tão eficiente quanto ele imagina que sua própria mãe era. Na verdade a pessoa com quem A. se casa corresponde muito à fantasia dele a respeito da própria mãe. Esta fantasia é muito semelhante à que a Sra. A. faz a respeito da própria mãe ou avó. Tendo encontrado um parceiro adequado, a Criança da Sra. A. pode então se dedicar ao papel de oprimida, necessário à manutenção de seu equilíbrio psíquico. Quanto maior for a responsabilidade funcional do marido, mais fácil será para ambos encontrarem razões Adultas para preservar os aspectos doentios de seu relacionamento.

Quando a posição se torna insustentável, freqüentemente graças a uma intervenção oficial da escola em benefício dos infelizes filhos do casal, o psiquiatra é chamado para ser o terceiro parceiro do jogo. Ou o marido vai querer que ele faça uma reforma completa na Sra. A., ou ela vai tentar fazer dele um aliado contra o Sr. A. O que acontecerá a seguir dependerá muito da habilidade e da atenção do psiquiatra. Geralmente a primeira fase, que é aliviar a depressão da esposa, não apresenta maiores problemas. A segunda fase, em que ela desistirá de jogar "Mártir" em benefício de "Psicoterapia" é que é decisiva, já que tende a despertar oposição cada vez mais acirrada de ambas as partes. Às vezes esta oposição é bem disfarçada e explode de repente. Se este estágio for superado, o verdadeiro trabalho de análise de jogos poderá começar.

É necessário reconhecer que o real culpado é o Pai da Sra. A. (a mãe ou a avó dela); o marido em geral não passa de um fantoche escolhido para desempenhar seu papel no jogo. O terapeuta tem que combater não apenas o Pai da Sra. A. e seu marido, que afinal está investindo alto, mas também o ambiente social, que encoraja a atitude dela. Uma semana depois de ter lido o artigo sobre o número de papéis que uma dona de casa tem que desempenhar, ela lê outro sobre: Que Tal Estou Me Saindo? com um teste de perguntas e respostas para contar pontos e saber se é uma boa (esposa) (mãe) (governanta) (tesoureira). Para a dona de casa que joga "Mártir", isto é equivalente aos folhetos que acompanham os brinquedos de montar explicando como são montados. Podem ajudar a acelerar a evolução de "Mártir", que, se não for detida, terminará num jogo de "Casa de Saúde" ("A última coisa que quero é ser internada").

Uma dificuldade prática com casais assim é que o marido tende a evitar admitir que ela está precisando é de um tratamento e fica por sua vez jogando "Veja Só Como Estou Me Esforçando", porque em geral está mais perturbado do que tem coragem de admitir. O que ele faz é mandar mensagens indiretas para o terapeuta, através de explosões temperamentais que sabe que serão contadas a ele pela Sra. A. Assim sendo, "Mártir" facilmente prossegue seu rumo e se transforma numa luta de vida ou morte para obtenção do divórcio. O psiquiatra fica praticamente sozinho, ajudado apenas pelo Adulto oprimido da paciente, Adulto este que está engajado num combate que pode ser fatal contra os três aspectos do

marido. É uma batalha dramática, com chances favoráveis de apenas duas em cinco, o que representa um formidável desafio para qualquer terapeuta. Se este fracassar, irá optar pela saída fácil de admitir que o melhor que o Sr. e a Sra. têm a fazer é separarem-se, o que equivale a dizer: — "Eu desisto — Vocês dois que briguem agora".

5. SE NÃO FOSSE VOCÊ

Tese. A apresentação detalhada deste jogo já foi feita no Capítulo 5.

Em resumo trata-se do seguinte: uma mulher desposa um homem dominador a fim de que ele restrinja suas atividades e assim a impeça de se meter em situações que a amedrontam. Se isto se tratasse de uma simples operação, ela poderia exprimir sua gratidão quando o marido lhe prestasse esse serviço. Mas no jogo, sua reação é exatamente o contrário: ela se aproveita da situação para reclamar das restrições, o que faz com que seu marido se sinta inseguro e lhe conceda a liberdade para fazer o que queira, o que por sua vez ela não mais deseja fazer. Ela poderá como benefício adicional jogar com as amigas um correlato "Se não fosse A. não deixar (não gostar) (não querer) eu... etc. etc.", isto é, "eu poderia fazer ou sei isto ou aquilo *se não fosse ele.*"

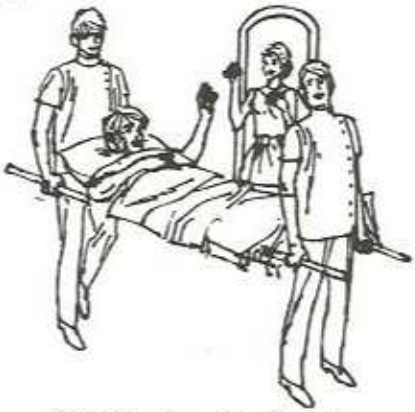
6. VEJA SÓ O QUANTO EU ME ESFORCEI

Tese. Em sua forma clínica mais comum é um jogo em que os três parceiros são o marido, a mulher e o terapeuta. O marido gostaria de se separar, embora declare enfaticamente o contrário, enquanto que a esposa é mais sincera em seu desejo de conservar o casamento. Ele vai ao consultório do terapeuta sob protesto, e fala apenas o bastante para demonstrar à sua mulher que está cooperando; geralmente ele joga uma mãozinha de "Psicanálise" ou "Tribunal". Com o passar do tempo, exibe uma pseudo-indulgência cada vez mais ressentida contra o terapeuta, ou então discute com ele, exaltadamente. Em casa A. inicialmente demonstra maior "compreensão" e controle, e depois de algum tempo se comporta pior que nunca. Após uma, cinco ou dez visitas, dependendo da habilidade do terapeuta, ele se recusa a continuar indo ao consultório e em vez disso cada vez mais se afasta de casa. A esposa é forçada então a admitir a possibilidade de

se separarem. A. agora não precisa mais se sentir culpado de nada, já que foi ela quem tomou a iniciativa e ele demonstrou sua boa fé indo ao terapeuta. Sua posição agora é excelente para dizer a qualquer advogado, juiz, amigo ou parente, "Veja só quanto eu me esforcei!"

Antítese. O casal é visto sozinho. Se um deles — digamos, o marido — estiver claramente jogando "Veja Só...", o outro recebe uma recomendação para ser submetido a tratamento individual, e o jogador é mandado para casa, sob a desculpa válida de que está menos preparado para a terapia. Aí então ele ainda poderá obter o desquite que deseja, mas às custas de abandonar sua posição. Caso seja necessário, a esposa poderá dar início ao processo, e sua posição será bem melhor que antes, desde que ela realmente tenha tentado. O desfecho favorável e esperado é que o marido, ao ver seu esquema descoberto, tenha uma genuína motivação para procurar, também ele, tratamento.

Na sua forma comum, é um jogo facilmente observado em crianças, e jogado a dois: a própria criança e um dos pais. Aí ele é jogado a partir de duas posições: 'Eu não sei fazer' e 'Eu não tenho culpa'. A criança ao realizar uma de suas obrigações ou deveres (como vestir-se, lavar-se ou preparar sua tarefas escolares) não os faz ou os faz tão mal que necessita ser chamada a atenção. Ela responde "Eu não tenho culpa: não sei fazer". Aos pais cabe fazer duas coisas: descobrir qual dos dois ensinou o jogo e o que ambos estão fazendo para perpetuá-lo.



"Veja Só a Força Que Eu Fiz"

Uma variação interessante, embora às vezes sinistra, é "Veja Só Como Eu Estava Me Esforçando", que geralmente é um jogo mais difícil, de segundo ou terceiro grau. Esta variante pode ser ilustrada pelo caso do homem que trabalha muito e que tem uma úlcera no duodeno. Existem muitas pessoas com problemas físicos desse tipo, que podem e sabem obter a cooperação de suas famílias de um modo legítimo. No entanto, essa mesma situação pode ser explorada com um propósito oculto e então passa a fazer parte de um jogo.

Primeiro Grau: Um homem anuncia à esposa e aos amigos que está com uma úlcera. Faz com que saibam também que continua trabalhando, o que desperta a admiração de todos. Talvez uma pessoa com uma doença dolorosa e incômoda tenha direito a uma certa dose de ostentação, como pequena recompensa pelo seu sofrimento, assim como por continuar a arcar com suas obrigações. Quando contudo esta atitude faz parte de um jogo, a resposta adequada a "Veja Só Como Estou Me Esforçando" é "Sim, todos nós admiramos sua fortaleza de ânimo e sua noção de responsabilidade".

Segundo Grau: Um homem é informado que tem uma úlcera, mas conserva o fato em segredo — não o revela nem à esposa nem aos amigos. Apesar dos conselhos médicos não se trata, continua trabalhando e se preocupando tão intensamente quanto antes; um dia, desmaia em pleno escritório. Quando sua esposa é notificada, ela recebe a mensagem na mesma hora: "Veja Só Como Eu Estava Me Esforçando". A suposição é que agora ela passe a apreciá-lo como nunca, e se arrependa de todas as coisas perversas que disse e fez no passado. Resumindo — ela agora deve amá-lo, já que todos os métodos anteriormente utilizados para conquistá-la falharam. Para azar de seu marido, as manifestações de afeto e solicitude que porventura surjam da parte da Sra. A. a esta altura dos acontecimentos, serão mais facilmente motivadas por sua sensação de culpa que por amor. No fundo é muito provável que fique ressentida com A. por ele ter usado aquele truque desleal. Resumindo: uma pulseira de brilhante é um instrumento muito mais honesto para fazer a corte do que um estômago perfurado. No primeiro caso ela tem a alternativa de devolver-lhe a jóia, enquanto que no segundo será impossível se desligar honrosamente de uma úlcera. Uma súbita confrontação com uma doença séria pode mais facilmente fazê-la sentir-se apanhada numa armadilha do que conquistada.

Com freqüência este jogo pode ser descoberto ao ver sua reação assim que o paciente toma conhecimento de sua situação de saúde. Se ele vai optar pelo jogo, o esquema todo se desenrolará em sua cabeça nesse instante. Ele poderá então ser dissuadido de manter a doença em segredo e admitir o secreto júbilo de sua Criança ao saber que dispõe de uma arma tão poderosa, júbilo este mascarado pela preocupação do Adulto com os aspectos práticos decorrentes da doença.

Terceiro Grau: Ainda mais sinistro e rancoroso é o súbito e não anunciado suicídio por causa de uma doença séria. Um dia a esposa, que nunca tinha sido informada de que estava ocorrendo algo sério, entra no banheiro e encontra o marido morto. O bilhete que ele deixa diz com toda a clareza: "Veja Só Como Eu Estava Me Esforçando".

7. QUERIDA

Tese. Jogo visto muitas vezes em reuniões sociais e nos primeiros estágios da terapia em grupo para casais, quando ambas as partes estão na defensiva. A. faz um comentário sutilmente depreciativo sobre a Sra. A., disfarçado como um caso engraçado, e termina com um "Não é, *querida*?" A Sra. A. tende a concordar por dois motivos ostensivamente Adultos: (a) Porque o caso ocorreu exatamente da forma como foi contado, e discordar de uma coisa que é apresentada como um detalhe sem importância (mas que na verdade é o ponto essencial da transação) pareceria idiota. (b) Porque certamente pareceria grosseiro discordar de um homem que a chama de "querida" em público. A razão psicológica para que ela concorde, no entanto, é a sua posição depressiva. Ela o desposou exatamente porque sabia que ele iria lhe prestar esse serviço: expor suas deficiências, poupando-a assim do embaraço de ter que expô-las ela própria. Os pais da Sra. A. a tratavam da mesma forma quando ela era pequena.

Depois de "Tribunal", este é o jogo mais comum em grupos de casais submetidos a tratamento. Quanto mais tensa for a situação, e mais próximo estiver o jogo de ser posto a descoberto, mais amargamente a palavra 'Querida' (ou similar) será enunciada, até que o ressentimento oculto se torna óbvio. Após um exame cuidadoso, ele pode ser visto como um correlato do "Desastrado", já que o lance mais significativo da Sra. A. é o seu implícito perdão para o ressentimento do marido, o qual ela tenta com todas as suas forças não perceber.

É por isto que a antítese à "Querida" é semelhante à de "Desastrado". — "Você pode contar casos depreciativos a meu respeito, mas por favor, não me chame de 'Querida' ". Esta antítese traz em si os mesmos perigos que a de "Desastrado". Uma outra, mais sofisticada e menos perigosa seria responder: "Sim, *querido*!"

Outra possibilidade para a Sra. A. seria, em vez de concordar, responder com um caso semelhante a respeito do marido, com o que estaria dizendo, na verdade, que ele também tem seus defeitos.

Às vezes as palavras carinhosas não chegam a ser pronunciadas, mas um observador atento pode percebê-las mesmo sem ser faladas. É o "Querida" jogado em silêncio.

CAPÍTULO 8

JOGOS DE REUNIÕES SOCIAIS

As festas são feitas para passar o tempo, e os passatempos são feitos para as festas (e para o período preliminar ao instante em que a festa 'oficialmente' começa). À medida que as pessoas começam a se conhecer, logo os jogos se iniciam. O Desastrado e sua vítima se reconhecem um ao outro, assim como 'Papaizão' e 'Pobrezinha de Mim', e todo o familiar processo de seleção, embora considerado sem importância, vai se processando. Neste capítulo são estudados quatro jogos típicos de reuniões sociais: "Não é Horrível", "Defeito", "Desastrado" e "Por Que Você Não... — Sim, Mas..."

1. NÃO É HORRÍVEL

Tese: "Não É Horrível" além de ser um jogo tem três outras formas significativas: é um passatempo do Pai, passatempo do Adulto, ou passatempo da Criança.

1. 'Hoje em Dia' é um passatempo do Adulto indulgente para consigo e punitivo para com os outros. É comum entre certos tipos de mulheres de meia-idade, independentes financeiramente graças a pequenos rendimentos. Uma dessas mulheres retirou-se de um grupo de terapia quando seu lance

de abertura foi recebido em silêncio, em vez da excitada aprovação a que ela estava acostumada em seu próprio círculo social. Neste grupo mais sofisticado, acostumado à análise de jogos, houve uma evidente falta de solidariedade quando a Sra. A. disse: "Por falar em não confiar nas pessoas, não é de admirar que não se possa mais confiar em ninguém *hoje em dia*. Eu estava passando uma revista na escrivaninha de um dos rapazes a quem alugo quartos, e vocês não podem imaginar o que encontrei". Ela sabia a resposta à maioria dos problemas atuais: delinqüência juvenil (os pais são moles de mais hoje em dia); divórcio (as mulheres não têm mais o que fazer hoje em dia); crime (gente estranha se mudando hoje em dia para os bairros melhores); e aumento do custo de vida (os negociantes são demasiadamente gananciosos hoje em dia). Deixou bem claro que não era tolerante com seu filho delinqüente, ou com seus inquilinos, igualmente delinqüentes.

"Hoje em dia" se distingue do mexerico comum por conter um desfecho que é uma explicação do porquê das histórias relatadas, mas em "Hoje em Dia" há um sentido e um encerramento, uma "explicação" pode ser oferecida, embora a jogada de abertura seja comum ("Dizem que Fulano faz isto e aquilo. Não me admiro porque tudo foi por causa do... etc. etc."). Já a 'fofoca' ou mexerico vagueia sem rumo e sem um "porquê" no fim.

2. "Esteve à Morte" é uma variação mais benevolente de "Não é horrível", embora as motivações ocultas sejam igualmente mórbidas. "Esteve à Morte" trata principalmente de casos onde houve perda de sangue, mordidas de animais, fraturas, operações difíceis, etc. Qualquer um pode apresentar um caso, e quanto mais horroroso e com mais detalhes, melhor. Aqui a diferenciação do mexerico se faz através da rivalidade e da sofisticação dos detalhes médicos do caso. Anatomia patológica, diagnósticos, prognósticos e correlação com casos semelhantes são assuntos tratados sistematicamente. Um doente que tenha se curado pode ser aceito num fuxico comum, mas em "Esteve à Morte", pode provocar entre jogadores mais *habitués* uma péssima impressão.

3. Na hora do cafezinho indivíduos que trabalham numa firma podem fazer comentários demeritórios sobre a Diretoria, do tipo: "Não é horrível (o que estão fazendo conosco agora)". Pode ser jogado em outras horas sob forma mais suave em reuniões de pais de alunos ou de condomínios de um prédio

ou de acionistas de uma companhia. Na verdade é destinado a três grupos de *eu, vocês* e um terceiro grupo, em geral oculto, mas que obviamente tem o trunfo na mão: *"Eles!"*

4. "Não é Horrível" encontra sua expressão mais representativa em pacientes submetidos a múltiplas intervenções cirúrgicas, e suas transações servem para ilustrar bem as características do jogo. Essas pessoas, em vez de clientes, são fregueses dos médicos, de quem procuram ativamente receber uma indicação cirúrgica ou pelo menos de um sério e rigoroso tratamento. A experiência em si, a hospitalização ou a cirurgia, trazem suas vantagens. A vantagem psicológica interna vem do fato de ter o corpo mutilado; a vantagem psicológica externa está em evitar todas as intimidades e responsabilidades salvo a completa rendição ao médico ou ao operador. As vantagens biológicas são representadas pelos cuidados dos médicos, dos residentes e da enfermagem. As vantagens sociais internas se originam do convívio com o pessoal hospitalar, bem como com os outros pacientes. Depois da alta, as vantagens sociais externas são obtidas ao se provocar piedade e respeito. Em sua forma extrema "Não é Horrível" é jogado profissionalmente visando uma fraude, por gente que não deseja apenas a simpatia dos outros, mas em obter indenizações, aposentadorias ou apenas licenças. O que caracteriza o jogo é o fato do jogador exprimir abertamente sua aflição, enquanto que secretamente se sente gratificado com as satisfações que poderá auferir de sua própria desgraça.

Em geral, as pessoas que sofrem infortúnios podem ser divididas em três categorias:

1. Aquelas para quem o infortúnio foi imprevisto e indesejável e que podem ou não explorar a comiseração alheia, tão prontamente oferecida por esta oportunidade. Alguma exploração é bastante natural, e pode ser tratada com cortesia comum.

2. Aquelas em que o sofrimento é imprevisto, mas é gratamente recebido por causa das oportunidades de exploração que encerra. Aqui o jogo é um "lucro secundário", um "benefício marginal".

3. Aquelas que procuram o sofrimento, como os viciados em intervenções cirúrgicas que andam de um médico para outro, até que descubram um que esteja disposto a operá-los. Aqui o jogo em si é a consideração básica.

2. DEFEITO

Tese. Este jogo é responsável por uma grande percentagem de briguinhas fúteis na vida cotidiana; é jogado a partir da posição depressiva da Criança — "Eu não presto" — a qual, para fins de proteção, é transformada numa posição Paterna — "Eles não prestam". O problema transacional do jogador é, então, provar esta última tese. Por isto mesmo, jogadores de "Defeito" não se sentem à vontade com um novo conhecido enquanto não acham seu defeito. Na sua pior forma pode se tornar um jogo político autoritário adotado por personalidades "autoritárias", e aí então poderá desencadear conseqüências mais sérias. Sua íntima relação com "Hoje em Dia" é evidente. Na sociedade afluente renova-se a confiança de forma positiva jogando-se "Que Tal Estou Me Saindo?" enquanto que "Defeito" proporciona exatamente o contrário. Uma análise parcial tornará mais claro alguns de seus elementos.

Qualquer premissa serve para este jogo, desde a mais trivial, como "O vestido dela está fora da moda", a uma muito cínica ("Ele ainda não fez seu primeiro milhão"), ou ("Aquela família tem um pé na cozinha"), esotérica ("Nunca leu Toynbee"), íntima ("É meio impotente") ou mais sofisticada ("O que é que ele está querendo provar?"). Dinamicamente é em geral baseado na insegurança sexual, e seu objetivo é conseguir segurança. Transacionalmente traduz a preocupação do Pai ou do Adulto mascarando o prazer da Criança. Traz a vantagem psicológica externa de evitar um conhecimento e uma intimidade que poderiam vir a expor os defeitos do próprio jogador. Este sente um certo prazer em poder fazer uma crítica sutil a uma mulher mal vestida, um homem que não tenha boa posição financeira, um não-ariano, um inculto, um homem impotente ou uma personalidade insegura. Ao mesmo tempo, a indiscrição oferece alguma vantagem social externa na base do "Não é Horrível", tipo "Gente que não é Bem".

Um aspecto interessante é que a escolha do lance inicial de A. independe de sua capacidade intelectual ou de sua sofisticação. Para citar um exemplo, um homem que já ocupou cargos importantes no serviço diplomático disse numa reunião social que um outro país era inferior porque, entre outras coisas, os homens usavam roupas mal talhadas. Tratava-se de um homem deveras competente quanto predominava o

seu "Adulto". Somente com predomínio de aspectos imaturos de seu "Pai" é que ele mencionaria coisa tão irrelevante.

3. DESASTRADO

Tese. Os lances de um jogo de "Desastrado" típico são os seguintes:

1A. A. derrama um coquetel no vestido da anfitriã.

1B. B. (o anfitrião) reage inicialmente com raiva, mas sente (a maior parte das vezes apenas muito vagamente) que, se demonstrar sua raiva, A. sairá ganhando. Assim, B. se controla e isto lhe dá a ilusão de estar vencendo.

2A. A. pede desculpas.

2B. B. resmunga ou deixa bem claro o seu perdão, reforçando sua ilusória idéia de ter vencido.

3A. A. continua então a infligir danos em outras coisas pertencentes a B. Quebra copos, derrama líquidos, faz de tudo. Depois que seu cigarro queimou a toalha da mesa, que conseguiu enfiar a perna da cadeira na cortina de renda e derramar molho no tapete, a Criança de A. fica animada e alegre porque ele se distraiu fazendo todas essas coisas, enquanto que B. deu uma gratificante demonstração de sofrido autocontrole. Assim, como ambos obtiveram lucro graças àquelas desafortunadas situações, B. não está necessariamente ansioso para terminar sua amizade com A..

Como acontece na maioria dos jogos, A., que fez a primeira jogada, ganha de qualquer modo. Se B. demonstrar sua raiva, A. terá uma justificativa para retribuir com o mesmo sentimento. Se B. se controlar, A. poderá continuar aproveitando suas oportunidades. A verdadeira finalidade deste jogo, contudo, não é o prazer auferido com as ações destrutivas, o que, para A., é apenas uma vantagem extra, mas sim o fato de obter o perdão de B. Isto nos leva diretamente à antítese.

Antítese. A antítese de "Desastrado" é, nos casos de repetição incomodativa do jogo, *não* oferecer a absolvição pedida. Depois que A. disser "Desculpem-me, sinto muito", B., em vez de resmungar "Está bem, não foi nada", diz, "Você pode aborrecer minha mulher, quebrar os copos e molhar o tapete mas, por favor, não peça desculpas." Aqui B. passa da posição

de Pai indulgente para a de Adulto objetivo, assumindo, antes de mais nada, a responsabilidade por ter convidado A.

A intensidade do jogo de A. será revelada pela sua reação, que poderá ser bem explosiva. Quem conduzir a antítese de "Desastrado" corre o risco de represálias imediatas, ou, de qualquer forma, de fazer um inimigo.

As crianças jogam uma forma principiante de "Desastrado" na qual elas nem sempre têm a certeza de que serão desculpadas, mas pelo menos têm o prazer de fazer os estragos; à medida que aprendem a se comportar socialmente, no entanto, elas podem tirar vantagem de sua crescente sofisticação a fim de obter o principal objetivo do jogo: — o perdão.

4. POR QUE VOCÊ NÃO...? — SIM, MAS...

Tese. Este jogo ocupa uma posição especial na análise de jogos, por ter servido como estímulo original para toda a conceituação de Jogo. Foi o primeiro a ser isolado do seu contexto social, e como é o objeto mais antigo da análise de jogos, é um dos mais bem compreendidos. É também o mais comum em festas e grupos de todos os tipos, inclusive os grupos de terapia. O seguinte exemplo servirá para ilustrar suas principais características:

A.: "Meu marido insiste em fazer todos os consertos lá em casa, mas nunca consegue fazer nada direito."

B.: "Por que ele não faz um curso?"

A.: "Sim, mas ele não tem tempo."

B.: "Por que você não lhe dá de presente uma boa caixa de ferramentas?"

A.: ("Sim, mas) ele também não vai saber usá-la."

B.: "Bem, vocês podem contratar um profissional na próxima vez que tiverem um conserto a fazer?"

A.: ("Sim, mas) isto sairia muito caro."

B.: "Por que então você não aceita as coisas como o seu marido é capaz de fazer?"

A.: ("Sim, mas) o caso é que depois o prejuízo pode ser ainda maior."

Um diálogo deste tipo normalmente é seguido por um instante de silêncio, quebrado por C., com uma observação

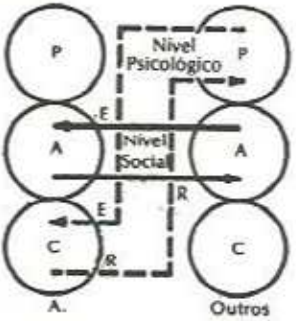
assim: "É isso mesmo, os homens são sempre assim, sempre tentando mostrar que são eficientes."

"Sim, mas..." pode ser jogado por qualquer número de pessoas. O agente apresenta um problema. Os outros começam a sugerir soluções, que começam por "Por que você não...?" A cada uma delas, A. fará uma objeção, que inicia com "Sim, mas..." enunciado de forma clara ou oculta na frase, ou substituído por expressões sinônimas tais como "Certo, mas...", "Você tem razão, mas..." ou "Eu também achava assim até que..." Formas deste jogo têm sido por vezes elogiadas e mesmo dadas como (falsos) exemplos da difícil arte da boa conversação. Na verdade a conversação é uma atividade Adulto-Adulto na qual não existem vencedores e vencidos. No jogo "Sim, mas..." um bom jogador pode manter os outros indefinidamente em xeque, até que todos desistam, e é assim que ele acaba vencendo. Em muitos casos ele terá que se confrontar com umas dez ou mais soluções até que sobrevenha o silêncio que traduz sua vitória, silêncio este que deixa o campo aberto para o jogo seguinte (no exemplo acima, C. deu as cartas para outro jogo: "Não é horrível?" em sua variante "Marido Dominador".)

Já que todas as soluções são rejeitadas, é óbvio que este jogo tem que servir para algum propósito oculto. Na verdade, "Sim, mas..." não é jogado por causa do seu propósito ostensivo (um pedido Adulto de informações ou de soluções para um problema), e sim para proporcionar segurança e gratificar a Criança. Num relato frio a coisa toda pode parecer bem Adulta — mas ao vivo, pode-se observar que A. se apresenta como uma Criança incapaz de fazer frente às situações apresentadas, enquanto que os outros aparecem como sábios Pais ansiosos para demonstrar sua sapiência em benefício da Criança.

Isto aparece ilustrado na Figura 8. O jogo pode ter prosseguimento porque no nível social tanto o estímulo quanto a reação são de Adulto para Adulto, e no nível psicológico ambos também são complementares, como o estímulo do Pai para a Criança ("Por que você não...?") dando origem à reação da Criança para o Pai ("Sim, mas..."). O nível psicológico em geral é inconsciente para ambos os lados, mas as modificações no estado do ego (de Adulto para Criança insegura, no caso de A., e de Adulto para Pai *sábio* no caso dos outros), podem freqüentemente ser observadas por um observador

atento, graças a mudanças de postura, gestos, expressão facial, tom de voz e vocabulário.



POR QUE VOCÊ NÃO...? SIM, MAS...

Figura 8

A fim de ilustrar as implicações existentes, é instrutivo prosseguir com o exemplo dado acima.

Terapeuta: "Alguém sugeriu alguma coisa que você ainda não tivesse imaginado?"

A.: "Não. Para falar a verdade, já tentei quase tudo que eles sugeriram. Comprei boas ferramentas para o meu marido, e ele fez um curso de carpintaria."

Aqui A. demonstra dois dos motivos pelos quais não se pode tomar as transações ao pé da letra. Primeiro, na maior parte dos casos A. é tão inteligente quanto qualquer outra pessoa do grupo, e é muito improvável que alguém consiga imaginar uma solução que ainda não lhe tenha ocorrido. A. aceitaria uma idéia original, se estivesse jogando limpo; em outras palavras, sua Criança "incompetente" cederia se algum dos presentes tivesse uma sugestão que fosse engenhosa o bastante para estimular seu Adulto. Mas jogadores habituais de "Sim, mas..." raramente jogam limpo. Por outro lado, uma aceitação muito pronta das sugestões dadas levanta o problema de se saber se A. na verdade não estará jogando disfarçadamente "Bancando o Bobo".

O exemplo dado ilustra claramente o segundo ponto. Ainda que A. já tenha experimentado algumas das soluções apresentadas, continuará fazendo objeções a elas. O propósito do jogo não é conseguir sugestões, e sim rejeitá-las.

Um estudo cuidadoso dos indivíduos que revelam preferência acentuada por "Sim, mas..." revela algumas características interessantes. Primeiro, eles são capazes de jogar, e assim fazem, de um lado ou de outro com igual facilidade. A troca de papéis é uma verdade comum a todos os jogos. Os jogadores podem preferir um papel a outro, mas são capazes de trocá-lo por outro, se, por algum motivo, isto for indicado (Comparar, por exemplo, a troca dos papéis de "Bebedor" para "Salvador", em "Alcoólatra".)

Quando procuram médico essas são as pessoas que eventualmente vêm a pedir para ser hipnotizadas, ou que lhes seja aplicado algum remédio maravilhoso que acelere o tratamento o mais rápido possível. Quando estão jogando "Sim, mas..." seu objetivo é demonstrar que ninguém pode lhes dar uma sugestão aceitável — isto é, que elas jamais se renderão; e quando estão frente a um terapeuta, solicitam que sejam empregadas técnicas que as ponham em estado de completa submissão. Torna-se claro assim que este jogo representa uma solução social para um conflito relacionado com a submissão.

Ainda mais especificamente, este jogo é comum entre pessoas que receiam encabular, como o seguinte diálogo demonstra:

Terapeuta: "Por que é que você joga "Por Que Você Não — Sim, Mas...", se sabe que é uma farsa?"

A.: "Quando estou conversando, tenho que ficar pensando nas coisas que vou dizer. Caso contrário, fico encabulada. Não consigo tolerar uma pausa na conversação. Eu sei disso, e meu marido sabe também. Ele sempre me disse isto."

Terapeuta: "Quer dizer então que se você não conservar seu Adulto ocupado a sua Criança aproveita a chance para entrar em cena e fazer com que você se sinta embaraçada?"

A.: "Acho que é isso. Assim, se eu ficar fazendo sugestões para alguém, ou fizer com que me façam sugestões, eu me sentirei bem. Protegida, entende? Enquanto eu consigo isto vou adiando a hora de me sentir sem jeito".

Aqui A. indica claramente que teme enfrentar um período de tempo não estruturado. Sua Criança é impedida de entrar em cena enquanto o Adulto estiver ocupado numa situação social, e o jogo oferece uma estrutura adequada para isto, embora tenha que ser propriamente motivado para manter seu interesse. A escolha feita por A. neste jogo é influenciada pelo princípio da economia: ele proporciona um máximo de

vantagens internas e externas aos conflitos de sua Criança a despeito da aparência de passividade. Ela pode desempenhar com igual entusiasmo quer o papel da astuta Criança que não pode ser dominada, quer o do Pai sábio que tenta dominar a Criança de uma outra pessoa mas não consegue. Já que o princípio básico do jogo é de que nenhuma sugestão jamais será aceita, o Pai nunca obtém êxito. O lema aqui é: "Não se apavore — o Pai nunca vencerá."

Resumindo: embora cada lance, por si só, seja divertido graças ao prazer que dá rejeitar cada uma das idéias sugeridas, o lucro real está no silêncio — silêncio real ou disfarçado — que tem lugar quando todos os outros se cansam de quebrar a cabeça na tentativa de imaginar soluções aceitáveis. Este silêncio significa para A. e para os demais que ela ganhou, demonstrando que todos eram incompetentes. Às vezes o silêncio é disfarçado por uma mudança de assunto. No exemplo dado, C. diminuiu o valor do triunfo de A. mostrando-se ansiosa por iniciar um outro jogo.

Outra característica curiosa do "Sim, mas..." é que os jogos interno e externo são jogados exatamente do mesmo modo, com os papéis trocados. Na forma externa, aquela que foi observada clinicamente, a Criança de A. assume o predomínio para desempenhar o papel de uma pessoa incompetente e necessitada de auxílio numa situação onde intervêm muitas pessoas. Na forma interna trata-se de um jogo íntimo jogado de marido a mulher. Nele o pai de A. é quem surge em cena, como um sábio e eficiente fornecedor de sugestões. Esta reversão de papéis, no entanto, geralmente se dá numa segunda fase, já que durante o namoro e noivado ela havia sempre desempenhado o papel da Criança, e só depois da lua-de-mel é que deixou seu Pai dominador aparecer. Pode ser que tenha havido uma ou outra exceção à medida que a data do casamento se aproximava, mas seu noivo não se importou, ansioso como estava para desposar aquela noiva tão cuidadosamente escolhida. Se por acaso ele não tivesse deixado passar aqueles lapsos, o noivado teria sido desfeito "por bons motivos", e A., mais triste, mas não mais sábia, continuaria à sua procura de um companheiro 'adequado'.

Antítese. É evidente que aqueles que reagem ao primeiro lance de A., à apresentação do seu "problema", estão jogando uma forma de "Só Estou Querendo Te Ajudar". Na verdade,

um é o contrário do outro. No segundo, há um terapeuta e muitos clientes; em "Sim, mas..." há um só cliente e muitos "terapeutas". A antítese clínica do "Sim, mas...", desta forma, é não jogar "Só Estou Querendo Te Ajudar". Se a abertura de A. tomar a forma de "O que faria você se...", a reação sugerida é: "Aí está um problema difícil. O que é que *você* vai fazer a respeito?" Se a abertura for "Tal coisa assim-assim não deu certo", a reação adequada é "Que pena". Ambas as reações sugeridas são polidas o bastante para deixar A. sem saber o que fazer, ou pelo menos para trazer à tona uma transação cruzada, de tal sorte que sua frustração se torne manifesta e possa então ser explorada. Em terapia de grupo, é boa prática procurar impedir que os pacientes não joguem "Só Estou Querendo Te Ajudar" quando são convidados a isto. Assim, não apenas A., como também todos os outros, poderão trabalhar com a antítese do "Por Que Você Não...? — Sim, Mas..., que não é mais do que o outro lado da antítese do "Só Estou Querendo Te Ajudar".

Numa situação social, se o jogo é amistoso e inofensivo, não há motivo para não participar. Se for uma tentativa para explorar os conhecimentos profissionais de alguém, uma jogada antitética pode ser necessária, só que em tais situações haverá o ressentimento causado pela exposição da Criança de A. A melhor política em tais casos é fugir da jogada de abertura.

Correlatos "Por Que Você Não...? — Sim, Mas..." deve ser distinguido do seu reverso: "Por Que Você...? — Não, Mas..." em que é o Pai quem sai ganhando e a Criança que bate em retirada, envergonhada, embora aqui também uma descrição formal possa dar idéia de uma transação racional de Adulto para Adulto. "Por Que Você...? — Não, Mas..." é intimamente relacionado com "Além Disso".

É interessante observar que o reverso de "Por Que Você Não...? — Sim, Mas..." a princípio parece ser de tipo diferente. Aqui A. convence o terapeuta a lhe dar sugestões que ela imediatamente aceita, quase sempre. Só depois de profundamente envolvido é que o terapeuta percebe que A. está se comportando de modo agressivo em relação a ele. A versão clássica disto é a mudança da transferência positiva para a negativa no curso de uma psicanálise ortodoxa.

"Por Que Você Não...?" também pode ser jogado numa forma de segundo grau chamada de "Faça Qualquer Coi-

sa". A paciente se recusa a fazer o trabalho da casa, por exemplo, e há um jogo de "Por Que Você Não...? Sim, Mas" todas as noites, quando seu marido chega em casa. Mas não importa o que ele diga, ela se recusa mal-humoradamente a se modificar. Em alguns casos esse mau humor pode ser maligno e requerer cuidadoso exame psiquiátrico. O fato de se tratar de um jogo, no entanto, deve também ser considerado, já que ele levanta a questão do motivo pelo qual o marido selecionou aquela esposa, e de que forma ele contribui para a manutenção da situação.

CAPÍTULO 9

JOGOS DE SEXO

Alguns jogos têm a sua ação centralizada nos impulsos sexuais. Na verdade, todos representam de certo modo uma perversão do instinto sexual, já que a satisfação é deslocada do ato sexual em si para as transações que constituem o propósito (e desfecho) do jogo. Isto nem sempre pode ser demonstrado de forma convincente, porque tais jogos em geral são jogados na intimidade, de modo que a informação sobre eles é sempre obtida de segunda mão, e as tendências do informante nem sempre podem ser avaliadas satisfatoriamente. A concepção psiquiátrica de homossexualidade, por exemplo, é fortemente distorcida, porque os jogadores mais agressivos e de mais sucesso raramente procuram tratamento, e o material disponível quase que só diz respeito a jogadores passivos.

Estão incluídos aqui os seguintes jogos: "Agora Vocês Dois Briguem", "Perversão", "Violentada" e "Bate-Boca". Na maioria dos casos o agente é uma mulher. Isto porque as formas mais sérias de jogos sexuais, em que um homem é o agente, constituem atos criminosos, e serão mais adequadamente apresentados no capítulo correspondente. Por outro lado, os jogos sexuais e os conjugais se confundem, mas os descritos no presente capítulo podem ser utilizados tanto para

pessoas que não são casadas quanto por casais constituídos legalmente.

1. AGORA VOCÊS DOIS BRIGUEM

Tese. Esta expressão pode traduzir tanto uma manobra como um ritual, como um jogo propriamente dito. Em todos os casos sua psicologia é essencialmente feminina. Tendo em vista suas qualidades dramáticas, é uma situação que serve como base de muita literatura, tanto boa quanto má.

1. Como manobra trata-se de algo com uma aparência até mesmo romântica, a mulher manobra ou desafia dois homens para que briguem, deixando subentendido ou prometido que se submeterá ao vencedor. Depois que a competição é decidida, ela cumpre a sua parte. Esta é uma transação sincera, e presume-se que ela e o companheiro assim escolhido vivam felizes para sempre.

"Agora Vocês Dois Briguem"

2. No caso de um ritual, a coisa tende a ser dramática. Os costumes exigem que os dois homens briguem por ela, mesmo que não o desejem ou que inclusive ela já tenha feito a sua escolha. O pior é que mesmo que o homem errado ganhe, ela deverá aceitá-lo. Neste caso é a sociedade e não a mulher que determina que os dois briguem. Se ela também

estiver querendo isso, a transação será sincera. Se não estiver querendo, ou se vier a ficar desapontada, o desfecho poderá oferecer-lhe campo para outros tipos de jogos.

3. Como jogo, "Briguem" é cômico. A mulher determina que haja a competição, e enquanto os dois homens estão dedicados à briga, ela levanta acampamento e vai embora com um terceiro. As vantagens psicológicas interna e externa são para ela e seu companheiro devidas à opinião de ambos que "competição honesta é para trouxas", e a história cômica que viveram forma a base das vantagens sociais que o jogo lhes porporcionou e continuará a proporcionar.

Por vezes este jogo assume aspectos surpreendentemente variados com a "briga" simbólica sendo substituída por outros tipos de confrontação: posição social, capacidade financeira ou importância política.

2. PERVERSÃO

Tese. Perversões heterossexuais tais como fetichismo, sadismo e masoquismo são sintomáticos de uma Criança confusa e de acordo com esta idéia é que são tratadas. Seus aspectos transacionais, contudo, como se manifestam nas situações sexuais de fato, podem ser vistos através da ótica da análise de jogos. Deste modo pode ser obtido algum controle e, embora os impulsos sexuais pervertidos permaneçam, ficam até certo ponto neutralizados.

As pessoas que sofrem de leves distorções sadísticas ou masoquistas tendem a formar uma opinião muito primitiva da sua própria Saúde Mental. Elas acham que são muito sensuais e que uma prolongada abstinência terá conseqüências sérias. Nenhuma dessas idéias é necessariamente verdadeira, mas formam a base para um jogo de "Perna de Pau" (Ver adiante), com a alegação: "Isto é natural numa pessoa que tem tanta necessidade de sexo como eu."

Antítese. Tratar com cortesia comum a si próprio e ao parceiro; ou seja, abster-se de flagelação física ou verbal e limitar-se às formas de coito mais convencionais. Se A. for um verdadeiro pervertido, isto porá a nu o segundo elemento do jogo, que com freqüência é claramente expresso nos seus sonhos: que o ato sexual em si tem pouco interesse para ele, e que sua verdadeira satisfação é derivada da humilhação que pode existir nos preparativos. Até então pode ser que

ele não tivesse admitido isto para si próprio. Mas agora se tornará claro que sua verdadeira queixa é: "Depois de todo esse trabalho ainda vou ter que copular!" Com esta admissão a posição de A. se torna muito mais favorável para uma psicoterapia específica, e a maior parte de suas alegações e evasivas terá sido anulada. Estas idéias são aplicáveis, é claro, a pessoas que estão confusas e que temem estar sendo "maníacos sexuais" ou que acham que estarão se comportando como tal, se não se controlarem. Não se aplicam, é evidente, às formas mais virulentas de perversão criminosa, nem tampouco àqueles que confinam suas atividades sexuais somente à fantasia.

O jogo da "Homossexualidade" tem se transformado numa subcultura em muitos países, assim como tem sido ritualizado em outros. Muitas das deficiências advindas da homossexualidade resultam de transformá-la num jogo. Isso é que dá origem a outros jogos como "Polícia e Ladrão" (ver adiante), "Por Que Isto Sempre Tem Que Acontecer Comigo", "É A Sociedade Em Que Vivemos", "Todos Os Grandes Homens Eram Assim" et cetera. O homossexualismo não visto como um jogo é suscetível de controle social, o que pode reduzir seus prejuízos ao mínimo. O "homossexual profissional" gasta uma grande soma de tempo e energia que poderia ser empregada para outros fins. A análise dos seus jogos pode ajudá-lo a estabelecer um modo de vida tranqüilo que o deixará livre para desfrutar os benefícios oferecidos pela sociedade burguesa, em vez de se devotar a jogar as suas próprias variações de "Não É Horrível (o que fazem conosco)"?

3. Violentada

Tese. "Violentada" é jogado entre um homem e uma mulher, e nas suas formas mais suaves pode ser chamado de "Nada De Beijos" ou "Indignada". É passível também de ser jogado com vários graus de intensidade.

1. "Violentada" de Primeiro Grau, ou "Nada De Beijos" é popular em reuniões sociais e consiste basicamente em flertar. A. dá a entender que está disponível e se sente satisfeita quando um homem procura conquistá-la. Assim que ele concretiza sua investida, o jogo acaba. Se ela for uma criatura educada poderá dizer "Aprecio muito os seus elogios, e muito obrigada", e passar à conquista seguinte. Se for menos genero-

sa, se limitará simplesmente a afastar-se dele. Uma jogadora talentosa pode fazer com que esse jogo se prolongue horas a fio numa festa que reúna muita gente, mudando freqüentemente de lugar, de tal sorte que um homem teria que levar a cabo manobras complicadas para segui-la sem se tornar demasiado óbvio.

2. Em "Violentada" do Segundo Grau, ou "Indignada", a tentativa de conquista realizada por B., dá a A. uma satisfação apenas secundária. Ela se sente basicamente gratificada por rejeitá-lo, de modo que aí o jogo é também conhecido coloquialmente como "Cai Fora, Meu Chapa". Ela leva B. a se engajar de forma muito mais séria do que o inofensivo flerte de "Violentada" de Primeiro Grau, e sente prazer em observar a frustração dele, quando o repele. B., é claro, não é tão incompetente quanto possa parecer, e é possível, inclusive, que se tenha dado a considerável soma de trabalho para se deixar envolver com A. Geralmente ele está jogando alguma variação de "Me Bata".

3. "Violentada" de Terceiro Grau é um jogo extremamente sério que pode terminar em assassinato, suicídio ou num tribunal. Aqui A. conduz B. à realização de algum tipo de contacto físico comprometedor, e depois alega que ele tentou violentá-la ou que lhe causou embaraço ou que a prejudicou de algum modo. Em sua forma mais cínica A. pode deixar que B. complete o ato sexual, para depois poder acusá-lo da forma que escolher. Isto pode ocorrer na mesma hora, sob a forma de acusação de estupro, ou pode ser adiado durante muito tempo, como é o caso no suicídio que se segue a um prolongado caso amoroso. Se ela preferir a jogada imediata, poderá encontrar aliados mercenários ou morbidamente interessados, na imprensa, na polícia, em conselheiros e parentes.

Em alguns casos os circunstantes desempenham uma função diferente. A. começa a jogar "Violentada" do primeiro grau mas acaba jogando "Vocês Dois, Briguem". Ela se coloca numa situação tal que, para salvar sua posição ou sua reputação, tem que pedir socorro a alguém. Esta forma de jogo é particularmente bem exemplificada no caso de mulheres que estão iniciando uma ligação amorosa e estariam dispostas a prosseguir se esta surtisse o efeito ou tomasse o rumo que desejam. Quando a ligação é descoberta antes do tempo ou provoca comentários desfavoráveis ou enfim não segue o curso previsto ela pode rapidamente mudar de jogo e ir para "Violentada de Terceiro Grau" ou "Vocês Dois Briguem".

Numa situação conhecida, em que o precavido José do Antigo Testamento recusou-se a se envolver num jogo de "Violentada", a mulher de Putifar fez a clássica mudança para "Vocês Dois Briguem", um excelente exemplo de como um jogador empedernido reage aos perigos que cercam as pessoas que se recusam a participar de jogos. Esses dois jogos são combinados num bem conhecido golpe criminoso, no qual A. seduz B. e depois muda de idéia, na hora em que seu marido chega, ficando B. sujeito a variadas formas de chantagem.

O protótipo infantil de "Violentada" é o mesmo de "Mulher Fria", em que a garotinha induz o menino a se humilhar ou a se sujar, e depois faz pouco dele, como foi classicamente descrito por Maughan em *Servidão Humana*, além do já citado Dickens, em *Grandes Esperanças*.

Antítese. A capacidade de um homem de evitar se envolver neste jogo, ou de conservá-lo sob controle, depende de sua capacidade para distinguir a expressão genuína de um sentimento, de lances de um jogo. Se com isto ele for capaz de exercer controle social sobre a situação, poderá até obter grande satisfação com os flertes característicos do "Nada de Beijos". Por outro lado, é difícil conceber uma antítese segura para a manobra da mulher de Putifar, salvo a de dar o fora o mais rapidamente possível e sem deixar o novo endereço!

4. BATE-BOCA

Tese. O jogo clássico se desenvolve entre pais dominadores e filhas adolescentes, especialmente se a mãe é inibida sexualmente. O pai chega do trabalho e verifica que a filha se comportou mal de alguma forma; a filha, ao ser chamada a atenção, retruca insolentemente. Pode ser também que a filha faça a jogada de abertura, mostrando-se insolente em primeiro lugar, e o pai verifica depois que ela se comportou mal. As vozes se elevam e o choque se torna mais grave. O desfecho depende de quem tomou a iniciativa. Existem três possibilidades: (a) o pai se retira para o seu quarto e bate com a porta; (b) a filha se retira para o seu quarto e bate com a porta e (c) ambos se retiram para seus respectivos quartos e batem com as portas. Em qualquer dos três casos, o fim do jogo é marcado por um bater de portas. "Bate-Boca" visto como um jogo oferece nova percepção mais aguda dos

problemas que surgem em certos lares entre o pai e a filha adolescente. Com freqüência eles estão o tempo todo furiosos um com o outro, e as batidas de porta marcam bem esta posição, embora na realidade tenham um significado simbólico diferente.

"Bate-Boca" é jogado entre duas pessoas quaisquer que estejam evitando intimidade. É, por exemplo, a fase final de "Mulher Fria". Na adolescência, irmãos e irmãs erguem eficientes barreiras a seus problemas sexuais, bem como obtêm uma satisfação parcial, através de briga ou luta física, um padrão de comportamento que tem motivações diferentes de acordo com a idade e com o grupamento social observado. Situações deste tipo são vistas todo dia em programas de televisão (especialmente em seriados sobre "Vida em Família") e são admitidos e aprovados por autoridades pediátricas e pedagógicas. Na classe alta inglesa não é (ou não era) considerada uma forma adequada de comportamento, preferindo-se que as energias correspondentes fossem canalizadas para o melhor regulamento do "Bate-Boca" dos campos esportivos.

Antítese. O "Bate-Boca" é menos desagradável para o pai do que ele pode pensar. A filha é na maioria das vezes quem sai do impasse por intermédio de um casamento precoce, prematuro mesmo ou forçado. Se for psicologicamente possível, a mãe deveria abrir mão de sua frigidez, de forma absoluta ou relativa.

CAPÍTULO 10

JOGOS DO SUBMUNDO

Com a maior contribuição dada por assistentes sociais e psicólogos nos tribunais, nos departamentos destinados a controlar o comportamento dos presos em liberdade condicional e nas instalações correcionais, e com a crescente sofisticação dos criminologistas passou-se a tomar mais conhecimento de alguns dos jogos mais comuns no mundo do crime, tanto na prisão quanto fora dela: "Bandido e Mocinho", "Como É Que Se Dá O Fora Daqui" e "Vamos Dar Um Golpe No Zé".

1. BANDIDO E MOCINHO

Tese. Muitos criminosos são indivíduos que odeiam a polícia, de tal modo que parecem obter tanta ou maior satisfação suplantando-a em argúcia, quanto com o lucro que obtêm com seus crimes. Estes, em nível Adulto, são jogos destinados a produzir lucro material; mas no nível da Criança, o propósito é a emoção da caça — a fuga e a volta à calma.

Curiosamente, o protótipo infantil de "Bandido e Mocinho" ou "Polícia e Ladrão" não são as brincadeiras do mesmo nome, e sim a de "Esconde-Esconde", na qual o elemento

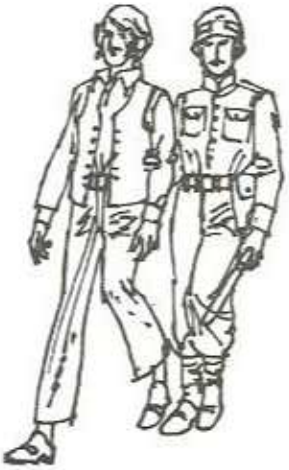
principal é a emoção de ser achado. As crianças pequenas revelam isto muito cedo. Se o pai as encontra muito facilmente, a emoção propiciada pelo fato de ser achado existe, mas a animação é bem menor. Se o pai, no entanto, é um bom jogador, sabe como agir e retarda a descoberta até que o garotinho lhe dá uma pista, gritando, deixando cair qualquer coisa ou rindo. Assim força o pai a achá-lo, e, se ainda demonstra a mortificação por ter sido encontrado, desta vez a brincadeira foi bem mais divertida, por causa do "suspense" maior. Se o pai desiste, o garoto geralmente se sente desapontado, e não vitorioso. Já que o prazer de se esconder estava presente, evidentemente que não é nisto que reside o problema principal. O que o desaponta então é não ter sido achado. Quando chega sua vez de se esconder, o pai sabe que não deve ludibriar o menino por muito tempo, e sim apenas o necessário para tornar a coisa divertida; e é bastante sabido para dar a impressão de se sentir surpreso quando for achado. Rapidamente se torna claro que ser achado é que é a recompensa.

O que se pode concluir é que brincar de esconder não é um mero passatempo, e sim um verdadeiro jogo. Em nível social é uma batalha de argúcias, e proporcionará tanto maior satisfação quanto mais se esforçar o Adulto de cada jogador; em nível psicológico, entretanto, os lances se desenvolvem como num jogo compulsivo, em que o Adulto de A. tem que perder, a fim de que sua Criança ganhe. Não ser apanhado é a antítese. Entre crianças mais velhas, aquéla que descobre um esconderijo perfeito é considerada como não sabendo brincar, já que estragou a brincadeira (o jogo). Eliminou o elemento pertinente à Criança e transformou tudo num procedimento Adulto. Não está mais brincando para se divertir. Passou a ser como um proprietário de cassino, ou alguns criminosos profissionais, que estão realmente muito mais interessados em fazer dinheiro do que em se divertir.

Parece que há dois tipos nitidamente diferentes de criminosos habituais: os que estão no crime visando basicamente o lucro, e os que procuram, acima de tudo, viver um jogo — com um grande grupo intermediário capaz de agir de um ou de outro modo. O "vencedor compulsivo", que sabe fazer muito dinheiro, e cuja Criança na verdade não deseja ser apanhada, raramente o é, de acordo com os relatórios policiais. O "perdedor compulsivo", por outro lado, aquele que está jogando "Bandido e Mocinho", raramente se sai bem no setor financeiro. As exceções a este caso parecem ser devi-

das mais a golpes de sorte que à sua habilidade, e, a longo prazo, até mesmo os felizardos terminam como sua Criança deseja: — mal.

O jogador de "Bandido e Mocinho", ou "Polícia e Ladrão", de certa forma se assemelha ao "Alcoólatra". Ele pode mudar de papel — de "Bandido" para "Mocinho" e Vice-Versa. Em alguns casos ele pode desempenhar o papel de Pai/"Mocinho" durante o dia e de Criança/"Bandido" de noite. Existe um "Polícia" em muitos ladrões e um "ladrão" em muitos polícias. Se o criminoso resolver se reformar, poderá passar a desempenhar o papel do Salvador, trabalhando como informante (alcagüete) ou mesmo como assistente social ou como missionário; só que o Salvador é muito menos importante neste jogo que no "Alcoólatra". Geralmente o papel do jogador como "Bandido" é o seu destino, e cada um desses indivíduos tem o seu próprio *modus operandi* para ser apanhado, podendo fazer a coisa mais fácil ou mais difícil para a Polícia.



"Bandido e Mocinho"

A situação é semelhante com as pessoas dedicadas aos jogos de azar. Em um nível social um jogador "profissional" é uma pessoa cujo maior interesse na vida é jogar. Mas em nível psicológico existem dois tipos diferentes desses indiví-

duos: os que passam a vida "brincando" com a Sorte, pessoas para quem o desejo Adulto de ganhar só é suplantado pela necessidade de perder da Criança; e os que têm casas de jogo e ganham a vida fazendo um bom dinheiro, proporcionando aos outros a oportunidade de jogar. Eles mesmos não jogam, ou só o fazem em circunstâncias muito especiais.

Isto esclarece porque os estudos sociológicos e psicológicos de criminosos são geralmente ambíguos e improdutivos: eles tratam de dois tipos de pessoas que não podem ser diferenciadas adequadamente. A mesma coisa é verdadeira em relação aos indivíduos dedicados aos jogos de azar. A análise transacional e a análise de jogos oferecem uma solução imediata para este fato. Acabam com a ambigüidade porque distinguem "jogadores" de "profissionais do jogo".

Afastemo-nos agora da tese geral para considerar exemplos específicos. Alguns "bandidos" profissionais do crime executam seu "trabalho" com extrema perícia e eficiência. Já um jogador de "Bandido e Mocinho" deixa seu "cartão de visitas" que pode ser reconhecido por qualquer policial que realiza seu trabalho com proficiência. O assaltante de bancos profissional toma todas as precauções possíveis para evitar violências; o que é jogador aproveita qualquer desculpa para dar vazão à sua fúria. Como qualquer profissional, o ladrão "puro" deseja que seu trabalho seja o melhor que as circunstâncias permitam. Diz-se que o verdadeiro profissional jamais opera enquanto tudo não estiver a seu favor; o jogador está disposto a enfrentar a Lei de qualquer maneira. Os criminosos profissionais demonstram que também estão conscientes a seu modo, da diferença entre suas atividades como profissão e como *jogo*. Se um dos membros da quadrilha demonstra demasiado interesse no jogo, ao ponto de pôr em risco o trabalho, e particularmente se sua necessidade de ser apanhado começa a se tornar evidente, os outros tomarao providências drásticas chegando ao assassinato sumário para impedir que aquilo aconteça. O motivo para os verdadeiros profissionais serem tão pouco estudados, do ponto de vista sociológico, psiquiátrico e psicológico, talvez seja devido ao fato de que eles tão raramente se deixem apanhar. É muito possível que o nosso conhecimento científico ou mesmo a idéia que fazemos do "bandido" como ele aparece nos jornais, no cinema e na televisão seja baseado em idéias preconceituais já que o criminoso que é apanhado e portanto detectado é "jogador" e não um ver-

dadeiro profissional. A visão de um verdadeiro profissional do crime, isto é, aquele que realmente nunca é apanhado poderia bem encerrar consideráveis surpresas.

Os cleptomaníacos são um bom exemplo de quanto é comum o jogo de "Polícia e Ladrão". É bem provável que uma grande percentagem das pessoas já o tenha jogado pelo menos em fantasia. Esta é também a razão pela qual o noticiário policial vende tantos jornais avidamente lidos por pessoas que obviamente se identificam com criminosos. Uma fantasia que ocorre freqüentemente é a de imaginar "assassinato perfeito", ou o "roubo perfeito", ou seja, jogar a forma mais pesada do jogo e ludibriar totalmente a polícia, tudo na fantasia.

Variações de "Polícia e Ladrão" são: "Advogados e Estelionatários", jogada por indivíduos que dão desfalques, com as mesmas regras e o mesmo propósito; "Alfândega e Viajantes", jogada por pessoas que fazem muitas compras quando em viagem, etc. De particular interesse é a variante criminosa de "Tribunal". A despeito de todas as suas precauções, os criminosos mais profissionais às vezes são apanhados e levados a julgamento. Para um indivíduo desses, "Tribunal" é um procedimento, no qual ele se guia pelos conselhos dos melhores advogados que possa obter. Para estes vencedores compulsivos, "Tribunal" é disputado com o júri e seu objetivo é vencer, e não perder. Isto é considerado como altamente instrutivo por grande parcela da sociedade. A popularidade de livros sobre 'Processos Célebres' é bem prova disto.

"Como é Que Se Dá o Fora Daqui?"

Antítese. A antítese de "Bandido e Mocinho" diz respeito mais a criminologistas qualificados do que a psiquiatras. O aparelho policial e o sistema judiciário certamente não constituem o remédio eficaz contra a criminalidade, mas neste jogo eles desempenham os papéis que lhes foram designados pela sociedade.

Uma coisa deve ser realçada, no entanto. Os criminologistas podem achar graça na idéia de que alguns criminosos se comportam como se gostassem da caça e 'quisessem' ser apanhados. O motivo é simples, e um só: não há como pôr a descoberto este elemento através da utilização dos métodos padronizados da pesquisa criminal. O investigador deve assim ou deixar de lado um aspecto crucial, por não poder trabalhá-lo com seus instrumentos de pesquisa, ou então mudar de instrumentos. O fato é que eles até agora não produziram uma só solução adequada para qualquer problema de criminologia. É bem provável assim que o melhor que os pesquisadores têm a fazer seja se descartarem dos velhos métodos e enfrentar o problema de um modo novo. Enquanto "Bandido e Mocinho" não for aceito como o ponto essencial do assunto, e não como uma interessante anomalia, o grosso da pesquisa criminológica continuará a tratar de banalidades, doutrinas, assuntos periféricos ou irrelevâncias (1).

2. COMO É QUE SE DÁ O FORA DAQUI?

Tese. É fato comprovado historicamente que os prisioneiros que sobrevivem em melhores condições são aqueles que têm seu tempo estruturado por uma atividade, um passatempo ou um jogo. Aparentemente este é um fato bem conhecido da polícia, que diz conseguir quebrar a resistência de alguns prisioneiros simplesmente conservando-os inativos e em estado de privação social.

A *atividade* favorita dos prisioneiros é ler ou escrever livros, e seu *passatempo* favorito é fugir, sendo que alguns de seus praticantes, como o Barão Trenck e Casanova, ficaram famosos.

Quanto ao *jogo* favorito este é "Como É Que Se Dá O Fora Daqui?" ("Quero Ir Embora"), que também pode ser jogado em hospitais e sanatórios e não deve ser confundido com a *operação* do mesmo nome conhecida como "Bom Comportamento". Um preso que realmente deseje a liberdade encontrará um jeito de agradar às autoridades, de modo a

ser libertado o mais cedo possível. O jogo de "Como É Que Se Dá O Fora?", no entanto, é praticado por presos ou pacientes cuja Criança na verdade *não* quer ser libertada. Eles simulam "Bom Comportamento", ou chegam a empreender a fuga, mas no ponto crítico sabotam a si próprios para não conseguir êxito. Assim, em "Bom Comportamento", Pai, Adulto e Criança trabalham juntos para serem libertados; em "Como É Que Se Dá O Fora?" o Pai e o Adulto atravessam as etapas preconizadas até o momento crítico, quando então a Criança, que na verdade teme a perspectiva de se aventurar num mundo incerto, assume o comando e estraga tudo. É um jogo comum em psicopatas internados para tratamento. Quando melhoram, imploram para ter alta do hospital; mas quando o dia da alta se aproxima, suas manifestações psicóticas voltam.

Antítese. Tanto "Bom Comportamento" quanto "Como É Que Se Dá O Fora Daqui?" são reconhecidos por administradores atentos, e podem ser por eles próprios controlados. Um terapeuta competente e experimentado sabe que estas são as manipulações mais freqüentes em prisões, hospitais e outras instituições. Como "Bom Comportamento" é uma operação sincera, pode ser tratada como tal, e não há mal algum em se discuti-la abertamente.

Correlatos. Um correlato bem próximo é uma operação chamada "Você Tem Que Me Ouvir". Aqui o que se exige é o direito de fazer reclamações, reclamações estas muitas vezes irrelevantes. Seu propósito é assegurar-se de ser ouvido pela autoridade. Se esta se limitar a ouvir com paciência, e demonstrar sinais de interesse, o jogador de "Você Tem Que Me Ouvir" se mostrará satisfeito e não pedirá mais nada. O administrador tem que aprender a distinguir "Você Tem Que Me Ouvir" de queixas reais que exijam providências corretas.

3. VAMOS DAR UM GOLPE NO ZÉ

Este jogo pode ser constituído por pequenas delinqüências como presentinhos e pequenos subornos até o conhecido expediente de "pegar em flagrante".

Tese. Seu protótipo contudo é constituído pelo conhecido "Conto do Paco", golpe em que o criminoso convence um

indivíduo "honesto" a trocar dinheiro vivo por um pacote de papel sem valor, alegando tratar-se de uma soma enorme que está nas mãos do pobre Zé (coitado) que não sabe o que fazer dele. Ninguém pode se envolver no jogo do "Golpe" a não ser que seja basicamente desonesto. Se A. fosse completamente honesto, ou recuaria ou avisaria o pobre do Zé, mas ele não faz nem uma coisa nem outra. Quando o Zé é convencido a trocar o pacote pelo dinheiro A. descobre que seu investimento está perdido. Ou naquele outro golpe, em que Zé está para ser transformado num marido enganado e aparece por acaso no próprio palco dos acontecimentos ("Flagrante") A., que até então estava jogando de acordo com suas próprias regras e *seu* conceito de honestidade, descobre que tem de passar a jogar pelas regras do Zé, o que não é nada agradável.

Um pormenor que é bastante curioso é que o verdadeiro alvo da trama (A.) supostamente deve conhecer as regras do jogo, e tem que se comportar de acordo com elas. Uma acusação honesta é considerada pelos vigaristas como um risco calculado; não usarão isto contra A., que poderá inclusive mentir um pouco à Polícia a fim de proteger sua reputação.

Um golpe bastante conhecido é aquele em que A. entrega a um Zé (cuja identidade é mantida secreta) somas cada vez maiores de dinheiro, que são devolvidas a curto prazo adicionadas de polpudos juros. Com o passar do tempo A. passa a empregar também o dinheiro de amigos, B. C. D. e outros, interessados em explorar tão rendosa fonte. Quando o montante chega a um certo ponto o Zé desapareceu com todo o dinheiro, deixando A. e seus amigos às voltas com o prejuízo financeiro e (se derem queixa) com a admissão implícita de agiotagem. Quanto a saber quem é o otário e quem é o verdadeiro 'golpista' (A. ou o desconhecido Zé) é problema da maior ou menor credulidade ou cinismo das pessoas envolvidas na trama (A., B., C., D. e outros).

Deve-se notar que um "Golpe" no sentido restrito de "brincadeira de mau gosto" não é um jogo de "Vamos Dar Um Golpe no Zé", porque na brincadeira é o Zé mesmo quem leva a pior, enquanto que no jogo é ele quem sai ganhando, e A. (o suposto 'golpista') quem sai perdendo. Uma brincadeira de mau gosto é um passatempo, enquanto que "Vamos Dar Um Golpe No Zé" é um jogo em que o tiro é arranjado de propósito para sair pela culatra.

CAPÍTULO 11

JOGOS DE CONSULTÓRIO

Os jogos que são jogados mais tenazmente numa situação terapêutica são os mais facilmente estudados em primeira mão, já que se desenrolam no próprio consultório. Existem três tipos desses jogos, de acordo com o papel do agente:

1. Jogados por profissionais com qualquer forma de ação psicoterapêutica: "Só Estou Querendo Te AJudar" e "Psicoterapia".
2. Jogados por pessoas que estão iniciando grupo-terapia: "Flor de Estufa".
3. Jogados por todos os tipos de pacientes: "Puxa, Você é Maravilhoso!...", "Imbecil" e "Perna de Pau".

1. FLOR DE ESTUFA

Tese. Trata-se de uma variante de "Psicanálise" jogada por pacientes em início de tratamento psicológico. Tendem a jogar "Psicanálise", por vezes de modo cômico, usando expressões como "sua hostilidade é aparente", ou "até que ponto pode ser operacional seu mecanismo de defesa?" Geralmente este é um passatempo divertido e agradável, uma fase normal no aprendizado de jovens. Contudo algumas pessoas

têm a tendência a exagerar este talento crítico, utilizando como arma os conhecimentos recém-adquiridos. Isto ocorre com freqüência em grupos de terapia recém-iniciados. Como esta crítica não é muito produtiva num grupo que está iniciando seu trabalho, pode acontecer que tenha de ser bloqueada pelo terapeuta. O processo pode ser denominado o jogo da "Flor de Estufa".

Há uma forte tendência entre profissionais recém-graduados para demonstrar um assentimento exagerado pelos pronunciamentos de seus pacientes que coincidam com suas próprias idéias preconcebidas sobre ele. Nesta situação em geral um dos pacientes dirá que descobriu algo em seus sentimentos. Somente depois disto é que a 'descoberta' é descrita, ou melhor, apresentada ao grupo como se fosse uma flor que devesse ser contemplada com respeito e admiração. As reações dos outros integrantes do grupo são recebidas solenemente, e eles assumem ares de *connoisseurs* num Jardim Botânico. Uma intervenção do terapeuta questionando ou colocando "um grão de sal" em tudo isto pode provocar grande ressentimento, como se ele fosse algum palerma desajeitado danificando as frágeis pétalas de uma planta exótica. É claro que o terapeuta sabe que para conhecer uma planta, pode ser necessário dissecar suas flores.

Antítese. A antítese, que é crucial para que haja progresso terapêutico, é conseguir que o problema seja visto com uma pequena dose de ironia (como a descrição acima). Se fosse permitida a continuação deste jogo ele poderia seguir inalterado por muito tempo, após o que o paciente talvez julgasse ter tido uma boa "experiência" em que pôde "exprimir hostilidade" e aprender a "expressar seus sentimentos", o que pode lhe ter trazido vantagem sobre seus colegas menos afortunados. Nesse meio tempo, pode ser que muito pouca coisa significativa tenha ocorrido, e é certo que o tempo do tratamento não foi utilizado de forma a ser obtida a maior vantagem possível para todos.

A ironia da descrição inicial não é dirigida contra o paciente e sim contra o meio cultural que encoraja essa atitude. Se empregada oportunamente, uma observação cética pode conseguir torná-los menos autocentrados em suas transações com os outros. Em vez de cultivarem sentimentos dentro de uma espécie de estufa, poderão deixá-los crescer ao ar livre, para serem colhidos quando estiverem maduros.

A vantagem mais evidente deste jogo é a psicológica externa, já que ele tem a finalidade de evitar uma relação mais íntima com o grupo e o terapeuta através da exigência de condições especiais para que seus sentimentos possam ser expressos, e de restrições especiais contra as reações dos presentes a estes sentimentos.

2. SÓ ESTOU QUERENDO TE AJUDAR

Tese. Este jogo pode ter lugar em qualquer situação profissional não sendo restrito só a psicoterapeutas. É encontrado também com freqüência entre pessoas capazes de realizar alguma forma de ação social, técnicos em reabilitação de trabalho, por exemplo. A observação de "Só Estou Querendo Te Ajudar..." foi feita inicialmente em circunstâncias bastante curiosas. Todos os jogadores de uma roda de pôquer tinham baixado suas cartas; todos menos dois, um psicólogo e B. Este, tendo uma mão alta, fez uma boa aposta; o psicólogo, que tinha uma mão imbatível, aumentou a quantia apostada. B. olhou intrigado para o psicólogo que respondeu com um ar de brincadeira: "Não fique preocupado, só estou querendo ajudá-lo!" O outro hesitou, mas pagou para ver. O psicólogo mostrou as cartas e B., ao vê-las, atirou as suas na mesa, aborrecido. Os demais jogadores sentiram-se então liberados para rir da piada enquanto o perdedor dizia: "Esta é mesmo uma boa maneira de me ajudar!" O psicólogo recolheu os ganhos como se nada tivesse acontecido mas sabia que a piada na verdade tinha sido feita às suas próprias custas e não à de B. Neste momento a estrutura do jogo se tornou clara para ele.

A., qualquer que seja sua profissão, dá um conselho a B. Este retorna e informa que a sugestão não surtiu o efeito desejado. A. encara este fracasso com resignação, e tenta de novo. Se for perspicaz, poderá perceber em si próprio, nesta hora, uma pontada de frustração, mas tentará de novo mesmo assim. Em geral, ele sente pouca necessidade de questionar seus próprios motivos, porque sabe que muitos de seus colegas agem do mesmo modo em casos semelhantes, que está seguindo uma técnica "correta" e que receberá total apoio de seus supervisores.

Se B. for um jogador difícil e hostil estará às voltas com um problema, e a situação se deteriorará aos poucos. Um dia B. volta e diz o equivalente a: "Olhe só o que você me

fez fazer!" A frustração de A. neste ponto poderá explodir na expressão (dita ou subentendida): "Eu Só Estava Querendo Ajudá-lo". Esta expressão traduz o seu espanto diante da ingratidão de B. em não melhorar e indica as complexas razões ocultas de sua jogada. Esta perplexidade face ao insucesso é o desfecho desejado.

Pessoas que realmente desejam ajudar não devem ser confundidas com jogadores de "Eu Só Estava Querendo Te Ajudar", cuja posição é baseada na crença oculta de que todas as pessoas são ingratas e decepcionantes.

A perspectiva de sucesso é alarmante para A., o que constitui um convite para a sabotagem, pois o sucesso ameaçaria a continuação do jogo. A. precisa ter certeza de que seu auxílio não será aceito, não importando o quanto se esforce para oferecê-lo, ou ele poderá adotar uma solução de compromisso: está bem que aceitem seu auxílio, *desde que levem muito tempo para fazê-lo*. Isto explica porque certos profissionais se sentem um pouco frustrados quando obtêm um resultado por demais rápido. Eles gostariam de obter aquele resultado mas apreciariam mais ir degustando aos poucos a vitória. Psicólogos e Assistentes Sociais agem com freqüência assim. No pólo oposto se situam aqueles profissionais que ajudam seus clientes de modo eficiente e rápido sem se envolverem pessoalmente ou desenvolverem sentimentalismos. Bons advogados constituem muitas vezes exemplo desta segunda posição.

"Só Estou Querendo Ajudá-lo" e suas variantes são bastante freqüentes na vida quotidiana. É jogado por amigos da família e parentes ("Posso comprar para você, na liquidação"), e por adultos que desempenhem trabalhos que implicam em ajudar de qualquer forma. É um favorito entre os pais muito dados a serem bons conselheiros.

Antítese. Existem diversos recursos de que se pode dispor para evitar de jogar "Eu Só Estou Querendo Te Ajudar". O maior problema é que grande parte desse jogo cabe exatamente ao profissional que está numa posição de aconselhamento.

Se um médico, por exemplo, prescrever qualquer tipo de tratamento, tais coisas podem acontecer:

(1) o paciente segue o tratamento e se sente melhor;
(2) o paciente segue escrupulosamente a orientação dada e se queixa de que não se sente melhor;

(3) o paciente confessa que se esqueceu de seguir as instruções, ou que abandonou o tratamento porque não estava lhe fazendo bem algum.

No segundo e terceiro casos, compete ao profissional procurar saber o que realmente está acontecendo em vez de escolher a saída fácil do "Bem, eu só estou querendo ajudá-lo". Este protesto é uma conseqüência da desconfiança por parte do profissional de que seus conselhos não eram mesmo para ser seguidos.

Uma antítese perfeita seria assim enunciada: "Não me diga o que devo fazer para me ajudar a mim mesmo, que eu lhe direi o que fazer para me ajudar". Contudo, os jogadores persistentes do "Só Estou Querendo Te Ajudar" não são em geral pessoas com muito senso de humor. Jogadas antitéticas costumam ser mal recebidas, e podem resultar numa inimizade para o resto da vida. No plano familiar, por exemplo, a recusa de prestar ou de receber um favor de um parente muito necessitado ou muito generoso pode causar algumas complicações domésticas.

3. "PUXA, COMO VOCÊ É MARAVILHOSO!"

Tese. Um camponês búlgaro que sofria de artrite vendeu sua única vaca a fim de obter dinheiro para se tratar na clínica da universidade de Sofia. Lá o professor o examina e acha seu caso tão interessante que resolve apresentá-lo numa demonstração a seus alunos. Na aula, ele descreve não apenas a patologia, os sintomas e o seu diagnóstico, como também o tratamento. Com isto tudo, o paciente se enche de respeitosa admiração por ele. Antes de mandá-lo embora, o professor lhe dá uma receita e explica o tratamento com mais detalhes. A admiração do pobre camponês aumenta ainda mais e ele exclama o equivalente em búlgaro de: "Puxa, o Senhor é maravilhoso, Professor!" No entanto, jamais irá mandar preparar aquela receita. Primeiro, porque não existe um farmacêutico em sua aldeia; segundo, porque mesmo se houvesse, ele jamais deixaria um pedaço de papel tão valioso em suas mãos. Tampouco o resto do tratamento nem a fisioterapia são possíveis: nem a dieta pode ser seguida e nem os remédios podem ser comprados. O camponês continua tão entrevado quanto antes, mas contente, porque agora pode contar a todo mundo que lhe foi receitado um tratamento maravilhoso por um gran-

de professor, a quem exprime sua gratidão todas as noites nas preces que dirige a Deus.

Anos depois o Professor passa casualmente pela sua aldeia, a caminho da casa de um paciente muito rico e muito exigente. Ele se lembra do camponês quando este aparece correndo para beijar sua mão e o obriga a recordar-se do maravilhoso tratamento que lhe prescrevera há tanto tempo. O professor aceita as homenagens educadamente, e se sente muito gratificado quando o camponês conta como o tratamento lhe fez bem. Na verdade, o mestre fica tão embevecido que nem chega a notar que o camponês ainda caminha mancando tanto quanto antes.

Socialmente, existem duas formas, ambas com o "slogan": "Puxa, o senhor é maravilhoso!" Na forma inocente, B. é mesmo maravilhoso. É um famoso pintor, poeta, escritor ou cientista, e mocinhas muitas vezes vêm se sentar a seus pés e romantizar suas imperfeições, enquanto o adoram. Uma mulher mais sofisticada que se proponha a ter um caso ou casar-se com um indivíduo desses, pode estar totalmente consciente de suas fraquezas e até mesmo desejar explorá-las com o fito de obter seu fim. Com esses dois tipos de mulher, o jogo se origina ou numa romantização ou numa exploração das imperfeições de B.

Na forma simulada, B. pode ou não ser maravilhoso, mas, seja como for, a mulher com quem se envolve não é capaz de apreciá-lo no melhor sentido, e talvez seja uma prostituta de alta classe. Ela joga "Pobrezinha de Mim!" e usa "Puxa, o senhor é maravilhoso!" como pura lisonja. Na verdade não se importa com o verdadeiro B.; o que deseja são os "extras" que o acompanham.

Uma mulher jogou "Puxa, o Senhor É Maravilhoso, Professor!" com o seu terapeuta sem demonstrar qualquer melhora, e finalmente o deixou, com muitas desculpas e justificativas. Procurou então outro médico para lhe pedir auxílio, e também jogou o "Puxa, o senhor é maravilhoso..." com ele. Após algumas semanas, seduziu-o ao ponto de levá-lo a um jogo de "Violentada" de segundo grau. Após este incidente, contou com muita reserva a uma vizinha como estava desapontada com o fato de um homem tão fino quanto o Dr. B. querer se engraçar com ela. Somente depois que deixou escapar esta confidência, foi que ela se "lembrou" que a vizinha era conhecida da mulher do Dr. B.

"Puxa, O Sr. Examina Muito Bem Seus Doentes, Doutor."
"O Sr. É Maravilhoso, Doutor."

Com o seu psiquiatra, ela lucrou não melhorando; com o Dr. B., ela lucrou seduzindo-o. Mas um segundo psiquiatra ofereceu-lhe a opção de terapia em grupo onde era impossível manobrar como antes. Aí então, privada de seus dois jogos favoritos, ela examinou seu próprio comportamento com mais atenção e, com o auxílio do grupo, foi capaz de desistir tanto de um quanto do outro jogo.

Antítese. Primeiro é melhor verificar o que está acontecendo. Quando se lida com uma pessoa que apenas pratica a forma mais benigna do elogio fácil tudo poderá ir bem, pelo menos enquanto o "alvo" do jogo continuar "maravilhoso". Com as pessoas que jogam as formas mais perigosas de "Como Você é Maravilhoso!" o melhor é evitar conselhos e, se possível, evitar também os elogios.

Em situações sociais, envolvimento íntimo com jogadoras de "Puxa, você é maravilhoso" deve ser evitado, como qualquer agente esperto de atores ou atrizes famosos sabe muito bem. Por outro lado, há mulheres que quando são levadas a desistir deste jogo, revelam-se interessantes e inteligentes podendo constituir um relacionamento sem jogos feito com elas, fonte de real prazer.

4. PSICOTERAPIA

Tese. "Psicoterapia" aparece em duas formas bem diferentes: procedimento e jogo, as quais não devem ser confundidas. Os seguintes procedimentos, entre outros, são valiosos no tratamento de condições psiquiátricas: terapia de choque, hipnose, medicação psicotrópica, psicanálise, ortopsiquiatria e terapia de grupo. Existem outros que são utilizados menos comumente. A única exigência para seu emprego é a de que as pessoas que os utilizem sejam treinadas profissionalmente e que elas se coloquem na construtiva posição de "Eu sou um indivíduo que foi bem treinado para curar quem se colocar sob meus cuidados".

Uma certa moderação no ardor terapêutico e as noções da limitação das próprias possibilidades são qualidades essenciais para quem tem a finalidade de fazer o bem desta forma ao próximo. Foi neste sentido que Ambroise Paré disse: "Eu trato de meus pacientes, mas é Deus quem os cura."

Todo estudante de medicina aprende o princípio fundamental que é *primum non nocere* (em primeiro lugar não se deve fazer mal). Aprende também a dar valor à *vix medicatrix naturae* (a força curadora da própria natureza). Pessoas que não estudaram medicina, no entanto, nem sempre tomam conhecimento dessas antigas cautelas. A posição "Sou um indivíduo que faz curas porque isto está escrito aí nesse diploma" constitui uma deficiência, e deveria ser substituída com vantagem por: "Aplicarei as técnicas terapêuticas que aprendi, na esperança de que venham a trazer algum benefício." Isto evita a possibilidade de jogos baseados, por parte do médico, em "Já que sou um indivíduo que cura, se você não melhorar a culpa será sua" ("Só Estou Querendo Te Ajudar"), e da parte do paciente em "Já que você cura, ficarei bom para você" ("Como o Senhor é formidável professor B.!")

Da parte do doente muitas vezes a tese para muitos destes jogos de consultório, especialmente em situações que requerem alguma forma de atividade psicoterapêutica, provém de uma transação dupla do lado do paciente. É como se o seu Adulto dissesse uma coisa e sua Criança outra:

Adulto: "Vim aqui para ser curado".
Criança: "Jamais serei curado, mas em compensação vou aperfeiçoar minha doença".

Uma variante é também "Arqueologia", em que a paciente assume uma posição em que acredita que se pelo menos conseguisse descobrir como foi que tudo começou, todos os seus problemas seriam resolvidos, o que resulta numa infindável busca arqueológica freqüentemente infrutífera de todos os acontecimentos de sua infância. Outra variante é constituída por "Crítica", jogada de forma que um parceiro descreve todos os seus sentimentos enquanto que o outro se resume em mostrar o que há de errado com ele. "Sinceridade" é um jogo baseado em que todos os sentimentos devem ser expressos com sinceridade. Uma pessoa que use palavrões, por exemplo, pode ser aplaudida e mesmo admirada. É possível contudo que ela esteja apenas fazendo de sua linguagem um jogo.

Estes jogos são comuns em grupos de terapia. Uma mulher que se transferiu de um grupo que jogava muito "Sinceridade" para outro grupo mais sofisticado, contou uma história a respeito de uma relação incestuosa que teria tido na infância. Em vez da admiração que sempre granjeava quando fazia a mesma narrativa antes, foi recebida por total indiferença. Aí ficou atônita ao perceber que o novo grupo interessou-se mais pela sua frustração que pelo seu histórico incesto.

Existe uma variante de "Psicoterapia" chamada "Diga-me Mais Uma Coisa", análoga ao passatempo social das "Vinte Perguntas". A. relata um sonho ou um incidente, e o médico, os outros membros de seu grupo ou às vezes o próprio terapeuta fazem perguntas que consideram legítimas. O inquérito prossegue, enquanto A. responder às perguntas. Quando aparece uma a que ele não é capaz de dar resposta, B. diz o equivalente a: "A-ha! Se você pudesse responder a essa pergunta, certamente que iria melhor, de forma que já fiz a *minha* parte." Contudo este jogo tem uma contrapartida curiosa já que a posição de A. pode rapidamente ser mudada se ele continuar a dar todas as respostas até que as perguntas se esgotem. A. então estará livre para dizer: "Pronto, respondi a todas as perguntas. — e agora, o que é que vocês sabem?"

"Diga-me Mais Uma Coisa" também é jogado em salas de aula, onde os alunos sabem que a resposta "correta" a uma pergunta feita por um certo tipo de professor não é encontrada em nenhum livro de ensino, e sim adivinhando-se qual das respostas possíveis agradará mais ao professor. Alguns professores são exímios em fazer seus alunos parecerem

sempre tolos já que ao ouvir uma resposta certa são capazes de descobrir uma outra que ainda seria "mais certa".

5. IMBECIL

Tese. Em sua forma mais suave, a tese de "imbecil" é "Eu rio de meu próprio desajeitamento." Pessoas mais perturbadas, no entanto, podem jogá-lo de uma forma sombria que traduz a seguinte posição: "Eu sou um idiota, e quero continuar a sê-lo; por isso, faça alguma coisa por mim". Ambas as formas indicam, portanto, uma posição depressiva. "Imbecil" não deve ser confundido com "Desastrado", onde a posição do jogador é mais agressiva, e a inabilidade constitui o motivo para um pedido de perdão. Deve ser diferenciado também de "Palhaçada" que não é jogo e sim um passatempo destinado a reforçar a posição "Eu sou inteligente mas inofensivo". A transação crítica de "Imbecil" é A. fazer B. achar que ele está agindo como um idiota, ou pelo menos reagir de forma a mostrar que pensa assim. Verifica-se assim que A. age como um "Desastrado" *mas não pede perdão.* Na verdade, se B. o desculpar, sua posição ficará ameaçada, e ele se sentirá inseguro. A. poderá então se comportar de modo gaiato embora sem evidenciar o fato de estar brincando. Na verdade ele quer que seu procedimento seja levado a sério, como prova de sua imbecilidade. Isto implica em considerável lucro já que quanto menos A. aprender, mais eficientemente poderá jogar. E A. assim não precisará aprender nada na escola, e na sua profissão não precisará se dar ao trabalho de fazer esforços que venham a significar uma promoção. Desde pequeno A. sabe que todos ficam satisfeitos com ele enquanto ele se faz de bobo, a despeito das aparências em contrário. Todos seus conhecidos se espantarão quando, numa hora de necessidade e tensão, ele decidir modificar-se e ficar provado que não tem nada de idiota.

Antítese. A antítese da forma mais moderada é simples. Não jogando, não rindo do desajeitamento de A. nem verberando contra suas idiotices, o bom jogador de anti-"Imbecil" fará um amigo para o resto da vida. Uma das sutilezas deste jogo é que ele é freqüentemente jogado por pessoas com um tipo especial de personalidade. São pessoas que quando estão eufóricas, parecem realmente desejar que os outros — juntamente com elas — riam delas próprias. Muitas vezes

é difícil não fazê-lo, pois dão a impressão de que ficam ressentidas com quem não queira colaborar. De certa forma isto é verdadeiro, pois não rir ameaça sua posição. Quando estão deprimidas, contudo seu ressentimento se volta contra aqueles que riram, e quem se absteve saberá então que agiu corretamente.

Não adianta de grande coisa dizer a A. que ele na verdade não é burro. O fato é que sua inteligência pode mesmo ter limitações, e ele está plenamente consciente disto (aliás deve ter sido assim que o jogo começou). Pode ser contudo que existam algumas áreas em que ele seja realmente superior: com muita freqüência, sensibilidade psicológica é uma delas. O reconhecimento pronto de suas próprias limitações é outro. Não faz mal algum demonstrar-lhe apreciação pelas aptidões que realmente tenha. A antítese de "Imbecil" não é substituí-lo por outro jogo, e sim reconhecê-lo e abster-se de jogá-lo.

A antítese da forma mais grave é um problema mais complicado, porque aí o jogador não está tentando provocar zombaria, e sim criar uma exasperação ou uma sensação de impotência. Isto ele tem excelentes condições para manejar, de acordo com o seu desafio inicial "faça alguma coisa por mim". Desta forma, A. ganha sempre. Se B. nada fizer, é porque se vê impotente, e se fizer qualquer coisa, é porque está exasperado.

6. PERNA DE PAU

Tese. A forma mais dramática deste jogo é a alegação de distúrbio emocional, que pode ser traduzida do seguinte modo: "O que é que se pode esperar de uma pessoa tão emocionalmente perturbada quanto eu? A "Alegação de Insanidade", na forma legal, é aceita quase que universalmente de acordo com o princípio de que um indivíduo pode sofrer de uma psicose tão profunda que ninguém pode esperar que ele seja responsável por suas ações. No Japão a embriaguez, e na Rússia, estar cumprindo serviço militar, são aceitos como desculpas para qualquer tipo de comportamento (de acordo com as informações de que dispõe o autor).

A tese de "Perna de Pau" é "O que é que se pode esperar de uma pessoa que não tenha uma perna?" É claro que ninguém pode esperar senão que manque, que use uma perna de pau — ou que fique preso à sua cadeira de rodas. É bom

"Perna de Pau"

lembrar que limitações de qualquer tipo podem ser sobrepujadas: há cegos que são advogados militantes, assim como há surdos que praticam psiquiatria e existem mesmo pessoas que com os braços amputados chegam a pintar ou a usar uma máquina de escrever.

Enquanto uma pessoa com uma incapacidade real ou exagerada ou até mesmo imaginária se mostrar satisfeita, ninguém talvez devesse interferir. Mas quando ele se apresenta para tratamento, levanta-se a questão de saber se está empregando sua vida da melhor forma, e se poderá superar sua incapacidade. Até mesmo os parentes próximos do paciente, que se lastimavam dos inconvenientes causados pela sua enfermidade, podem acabar hostilizando o terapeuta se o incapacitado fizer algum progresso definitivo.

"Perna de Pau" é particularmente pernicioso no exercício da prática médica, quando uma "Alegação de Doença" não pode ser aceita com certeza ou negada com convicção. Neste caso qualquer progresso será realmente impossível. Em outros casos o jogo assumirá outro aspecto: o de "Alegação Ideológica". ("O que é que se pode esperar de uma Sociedade como esta que vivemos?") Um paciente conseguiu combinar esta posição com a "Alegação Psicossomática". ("O que é que se

pode esperar de um homem com tantos sintomas psicossomáticos?") Tratou-se com uma série de terapeutas que aceitavam uma alegação mas não outra, de modo que nenhum deles fez com que se sentisse bem por aceitar ambas as desculpas, nem o contrariou rejeitando as duas. Desta forma ele achou que podia provar que os médicos eram incapazes de ajudar a quem quer que seja.

Algumas das alegações que certos pacientes usam para justificar seu comportamento são: alergias, disritmia, antigos traumatismos de crânio, tensão profissional, tensão da vida moderna e até a Sociedade Atual e o Sistema Econômico.

Alegações mais sofisticadas são as seguintes: O que é que se pode esperar de um homem que: (a) foi criado num lar desfeito, (b) é um neurótico, (c) está sendo analisado e (d) sofre de uma doença chamada alcoolismo?

Um aspecto interessante de "Perna de Pau" é que seu oposto também é um jogo a que poderíamos denominar "Injustiça" ao qual A. atribui todas as suas limitações aos outros: "O sistema de dar notas é imperfeito", "As garotas que conheço não têm os mesmos interesses que eu". Ou então este outro: "Isto não me aconteceria se eu vivesse numa ilha do Pacífico". Curiosamente, esta assertiva pode ser desmentida com base em informação científica. Na verdade os relatórios de instituições do Taiti demonstram que a incidência da doença mental é idêntica a de outros lugares (1).

Antítese: A antítese de "Perna de Pau" não é difícil quando for dito "O que é que se pode esperar de um Perna de Pau como eu?", a resposta será "Eu não espero coisa alguma. O problema é saber o que é que você espera de si próprio". A única exigência a ser feita é de que a resposta seja dada com seriedade, fazendo-se uma única concessão: dar tempo suficiente para uma resposta bem refletida.

CAPÍTULO 12

JOGOS BONS

Os psiquiatras levam desvantagem de lidar quase só com pessoas cujos jogos as colocaram em dificuldades. Isto significa que os jogos oferecidos à investigação clínica são em geral num sentido ou em outro, 'não bons'. Já que, por definição, os jogos são baseados em transações ocultas, seu desfecho deve ter um elemento qualquer de decepção ou engano. Por esses dois motivos, um prático e outro teórico, a procura de um jogo "bom" é uma tarefa difícil. Um "bom" jogo pode ser descrito como aquele cuja contribuição social supera os limites das motivações pessoais. Um "bom jogo" seria então o jogo que contribuísse tanto para o bem-estar dos outros jogadores quanto para o desenvolvimento do seu agente. Como mesmo nas melhores formas de organização e ação social uma grande proporção do tempo tem que ser gasta com jogos, a procura de um jogo "bom" é legítima. Seguem-se alguns exemplos, os quais são confessadamente deficientes, tanto em número quanto em qualidade: "Carregador de Pedras" "Cortejador", "Feliz em Poder Ajudar", "O Sabe-Tudo do Vilarejo" e "Um Dia Eles Vão Dar Valor A Ter Me Conhecido".

1. CARREGADOR DE PEDRAS

Tese. Trata-se mais de um passatempo e, por sinal, um passatempo altamente construtivo. O médico da cidade que passar suas férias dando aulas e auxiliando colegas menos aquinhoados do interior estará, como se diz correntemente, "descansando carregando pedras". Com toda probabilidade ele se sentirá tão descansado e terá histórias tão boas para contar como se tivesse ido caçar leões na África ou feito uma longa viagem pelas estradas entupidas de carros. O "Peace Corps" e o "Projeto Rondon" representam exemplos do apoio que as autoridades dão a este tipo de atividade.

Tudo se transforma num jogo, entretanto, se o trabalho é secundário e vale menos que algum motivo oculto, e é empreendido apenas para se provar qualquer coisa. Mesmo como jogo, contudo, conserva sua qualidade construtiva e é muito recomendável para atividades disfarçadas (e que podem também, a seu modo, ser construtivas).

2. CORTEJADOR

Tese. Este é um jogo em geral de homens que não são muito fortemente motivados por pressões de natureza sexual. Ocasionalmente é jogado por homens mais moços que desfrutam de um casamento ou ligação satisfatórios, e mais freqüentemente por homens mais velhos conformados com a monogamia ou o celibato. Ao encontrar a mulher adequada, A. aproveita todas as oportunidades para evidenciar as boas qualidades que ela possa ter, sem jamais transgredir os limites apropriados de sua idade, da situação social que vivem e das injunções do bom gosto. Dentro desses limites ele se permite um máximo de criatividade, entusiasmo e originalidade. O objetivo não é seduzir, mas sim exibir seu virtuosismo na arte de agradar. A vantagem social interna reside no prazer dado àquela mulher pola sua arte inocente, e no modo através do qual ela reage, apreciando o talento de A. Em certos casos, em que ambos são conscientes da natureza do jogo, ele pode ser ampliado por ambos os parceiros até a extravagância, com grande satisfação para os dois. Um homem experiente, é claro, saberá quando parar, e não prosseguirá além do ponto em que deixa de divertir (por consideração a ela) ou em que a qualidade de sua atuação piora (por consideração ao seu próprio orgulho de homem talentoso). "Cortejador" é jogado

graças às suas vantagens sociais externas no caso dos poetas, que estão tão ou mais interessados na admiração dos críticos mais respeitados e do público em geral, do que na reação da dama que os inspira.

Os europeus no romance, e os ingleses na poesia, parecem ter sido sempre mais adeptos deste jogo que outros povos.

Antítese. É necessário alguma sofisticação para que a mulher desempenhe bem a sua parte, e muito mau humor ou burrice para se recusar a jogar. A resposta apropriada da Dama Cortejada quando A. lhe mostra seus versos é "Gosto do seu Trabalho, Sr. A." e não "Como você é formidável, Sr. A." ou "Como eu gosto do Senhor, Sr. A." Se assim o fizer ela não estará correspondendo à corte que lhe fez A. Afinal de contas o que ele está oferecendo é a sua poesia, e não sua pessoa. A antítese brutal partida de uma mulher muito malhumorada seria jogar "Violentada" de Segundo Grau ("Cai Fora, Meu Chapa"), o que seria uma reação grosseira em tais circunstâncias. Se o caso for apenas burrice, a mulher aceitará os cumprimentos mas deixará de apreciar os esforços criativos e a capacidade de A. De um modo geral, o jogo estará estragado se a Dama pensar que se trata de uma tentativa de sedução e não de uma caprichada exibição literária por parte de A.

Correlatos. O jogo denominado "Cortejador" deve ser diferenciado das operações, técnicas e procedimentos utilizados durante um namoro, que são transações simples sem motivos ocultos.

3. FELIZ EM PODER AJUDAR

Tese. A. se mostra sempre muito solícito para com os outros, e tem algum motivo oculto para isto. Pode estar pagando um mal que fez no passado, pode estar disfarçando seus pecados atuais, ou fazendo amigos para explorá-los mais tarde ou para obter prestígio. Mas seja qual for o seu motivo, deve-se também dar-lhe o crédito devido por suas boas ações. Afinal, seria possível atingir os mesmos objetivos por outros meios. Há filantropos mais interessados numa competição do que em benemerência: "Dei mais dinheiro (obras de arte, área de terra) que você". Num caso destes, também se deve dar

crédito a quem compete de forma construtiva, mesmo que os motivos sejam questionáveis; há muita gente (e até países) que competem destrutivamente. As pessoas que jogam "Feliz em Ajudar" têm como os demais mortais tantos amigos como inimigos, e ambos por razões perfeitamente justificadas. Os inimigos atacam suas razões e minimizam seus atos, enquanto que os amigos se mostram gratos pelas suas ações e minimizam os motivos ocultos. Desta forma, discussões objetivas deste jogo são praticamente impossíveis.

Este jogo, como manobra destinada a explorar um determinado objetivo, é a base de uma grande proporção do que se chama "Relações Públicas". Uma de suas formas mais reprováveis é jogada em família, quando pai e mãe competem pela afeição dos filhos, cada um se propondo a ficar mais feliz que o outro em ajudar os filhos. Admite-se contudo que esta ainda é das formas menos desagradáveis de competição, existindo outras sem dúvida piores.

4. O SABE-TUDO DO VILAREJO

Tese. Trata-se mais de um roteiro de peça ou de filme que de um jogo, embora tenha seus pontos análogos com jogos. Aqui um homem bem educado e refinado aprende muitas coisas além daquilo pertinente ao seu setor específico de trabalho. Ao se aposentar, muda-se da cidade grande onde desempenhava um cargo de responsabilidade, para uma cidade pequena, onde logo todos descobrem que podem contar com ele para resolver seus problemas, quaisquer que sejam estes. Quando A. não souber dizer qual o melhor investimento ou o que fazer no caso daquele parente idoso, saberá sempre encaminhar a pessoa que o procurou. E assim, em pouco tempo, a posição dele em sua nova cidadezinha é a de uma espécie de "sábio" do lugar, despretensioso e sempre disposto a ouvir os outros. Em sua melhor forma, é jogado por pessoas que souberam examinar seus próprios motivos, e aprenderam a que erros evitar antes de se disporem a desempenhar este papel.

5. UM DIA ELES VÃO DAR VALOR A TER ME CONHECIDO

Tese. Trata-se de uma variante nobre e elevada de outro jogo chamado "Vou Mostrar a Eles", e do qual existem duas

formas. Na destrutiva, A. "mostra" o que quer através do mal que causa a "eles", e manobra para se colocar numa posição superior, não em troca de prestígio ou de recompensas materiais, mas porque assim terá bastante poder para demonstrar o desprezo que tinha por "eles". Na forma mais construtiva, A. trabalha duro e dedica todos os seus esforços à tarefa de adquirir prestígio, não para demonstrar sua perícia, ou para se sentir realizado (embora isso possa desempenhar um papel secundário), nem tampouco para infligir dano a seus inimigos de uma forma direta, mas para que eles se mordam de inveja e lamentem não o terem tratado melhor.

Em "Eles Vão Gostar De Me Ter Conhecido", A. trabalha pelos interesses de seus antigos associados, e não contra eles. Deseja demonstrar-lhes que tinham razão em tratá-lo com amizade e respeito, e demonstrar-lhes (para que se sintam gratificados) que a opinião que tinham a seu respeito era plenamente justificada. Para que possa vencer com segurança neste jogo, tanto as intenções quanto o objetivo de A. têm que ser honestos, e nisto reside sua superioridade sobre "Vou Mostrar a Eles". Tanto um quanto outro podem ser apenas vantagens secundárias obtidas juntamente com o sucesso pretendido. Tornam-se jogos quando A. se mostra mais interessado no efeito que seu sucesso terá sobre seus inimigos e amigos, do que no próprio sucesso.

Parte III

ALÉM DOS JOGOS

CAPÍTULO 13

O SIGNIFICADO DOS JOGOS

1. Os jogos são passados de geração a geração. O jogo favorito de qualquer indivíduo pode ter suas origens em seus pais e avós, assim como será repetido por seus filhos. A menos que haja uma intervenção bem sucedida, estes ensinarão os mesmos jogos a seus netos. Assim, a análise de jogos se desenvolve numa grande matriz histórica, medindo a 'grosso modo' cem anos para trás e cinqüenta anos para a frente. Quebrar esta corrente que envolve cinco ou mais gerações pode ter efeitos geometricamente progressivos. Existem muitos indivíduos vivos com mais de duzentos descendentes. Os jogos podem se diluir ou se alterar de uma geração para a outra, mas parece haver uma forte tendência deles se multiplicarem entre pessoas que jogam os jogos da mesma família. Este é o *significado histórico* dos jogos.

2. "Criar" os filhos é basicamente uma questão de ensinar-lhes que jogos devem jogar. Diferentes culturas e diferentes classes sociais favorecem diferentes tipos de jogos e de suas variações. Este é o *significado cultural* dos jogos.

3. Os jogos se situam entre os passatempos e a intimidade. Os passatempos ficam monótonos com a repetição. Para fugir ao tédio dos passatempos sem se expor aos riscos da intimida-

de, a maior parte das pessoas se deixa envolver em jogos, a fim de estruturar quase todas as horas de intercâmbio social. Este é o *significado social* dos jogos.

4. As pessoas escolhem para seus amigos, associados, ou amigos mais íntimos outras pessoas que joguem os mesmos jogos. Graças a isto, o comportamento dos integrantes de um determinado círculo social (aristocracia, quadrilha de delinqüentes juvenis, clubes, *campus* universitário, etc) parece estranho aos olhos dos integrantes de outro círculo social. E o indivíduo que trocar de jogos provavelmente será expulso do seu grupo, mas verá que é bem-vindo em outro. Este é o *significado pessoal* dos jogos.

NOTA

O leitor deve estar agora em condições de apreciar a diferença básica entre as análises matemática e transacional de jogos. A análise matemática de jogos pressupõe jogadores completamente racionais. A análise transacional trata de jogos que são não-racionais ou mesmo irracionais; por isto mesmo ela é mais real.

CAPÍTULO 14

OS JOGADORES

Muitos dos jogos avaliados neste livro são jogados mais intensamente por pessoas perturbadas; de um modo geral, quanto mais perturbadas, mais intensamente jogam. É curioso observar, no entanto, que o mesmo não se aplica a esquizofrênicos. Estes parecem se recusar a jogar e agem como se estivessem à espera de um relacionamento sincero e direto. Na vida cotidiana, os jogadores mais convictos são duas classes de indivíduos: os Zangados e os Quadrados.

O Zangado é um homem que está furioso com sua mãe. Uma investigação descobrirá que ele está furioso com ela desde pequeno. Freqüentemente sua Criança tem bons motivos para estar assim — ele pode ter sido "abandonado" por ela durante um período crítico da infância, quando ela ficou doente e teve que ir para o hospital, ou pode ser que tenha tido muitos filhos. Às vezes a deserção é deliberada; ela pode tê-lo internado a fim de se casar novamente, por exemplo. Seja como for, desde essa época ele está infeliz. Não gosta das mulheres, embora possa ser um Don Juan. Como entristecer foi uma decisão deliberadamente tomada um dia, ela pode ser anulada a qualquer momento, exatamente como nos tempos de criança, quando o mau humor terminava assim que

chegava a hora do lanche. Os requisitos necessários para reverter a decisão são os mesmos, tanto numa época quanto na outra. Ele tem que se sair bem, sem se sentir humilhado, e alguma coisa deve lhe ser oferecida em troca do privilégio de ter ficado com raiva. Às vezes a escolha e a continuação de um jogo pode ser modificada se esta decisão de sentir raiva é reconhecida e seu manejo for feito por pessoa capacitada. Isto requer uma cuidadosa preparação, adequado senso de oportunidade e utilização de uma abordagem correta. Qualquer precipitação que implique em sentir-se forçado a agir de um determinado modo, não terá resultados melhores do que os que teriam sido obtidos com um garotinho emburrado. A longo prazo, um destes indivíduos se vingará da falta de tato de quem lida com ele, do mesmo modo que a criança terá acabado por se 'vingar' de alguma forma da inabilidade de seus pais.

Com Zangados do sexo feminino a situação é a mesma, *mutatis mutandis*, isto é, elas estão furiosas com o pai. Elas jogam "Perna de Pau" ("O que é que se pode esperar de uma mulher que teve um pai assim?"), e qualquer homem que lida com elas se arrisca a ser jogado fora com a alegação de "todos os homens são iguais (a meu pai)".

Já um Quadrado é um indivíduo supersensível às influências do Pai. Por isto o processamento de dados realizado pelo seu Adulto e a espontaneidade de sua Criança são inúmeras vezes interrompidos, resultando num comportamento bitolado. Um pouco de Quadrado existe em todo mundo. Dar-se conta disto é meio caminho andado para manter a proporção no mínimo possível.

CAPÍTULO 15

AUTONOMIA

A obtenção de autonomia é manifestada pela liberação ou pela recuperação de três capacidades: consciência, espontaneidade e intimidade.

Consciência. Consciência aqui significa a capacidade de ver um bule de café e ouvir o canto dos pássaros de uma maneira própria, e não do modo como se foi obrigado. Pode-se presumir, com base em argumentos sólidos, que as crianças vêem e ouvem diferentemente dos adultos (1), e que são mais estéticas e menos intelectualizadas em seus primeiros anos de vida. O garotinho vê e ouve os pássaros com deleite. Vem então o pai e muito naturalmente acha que deve ajudar seu filho a "progredir". Diz ele: "Este aqui é um tico-tico; aquele é um pardal." Quando o garotinho passa a se preocupar em saber qual é o tico-tico e qual é o pardal, já não pode mais ver ou ouvir pássaros como antes. Tem que vê-los e ouvi-los do jeito que o pai quer. O pai tem boas razões, já que poucas pessoas poderão passar a vida inteira ouvindo passarinhos, e quanto mais cedo o garoto começar sua "educação", melhor. Umas poucas pessoas, no entanto, continuam podendo ver e ouvir do modo antigo. Pintores, poetas, músi-

cos ainda o fazem. Aos membros da raça humana que perderam esta capacidade não foi oferecida esta opção de ver e ouvir diretamente, mesmo que pudessem fazê-lo; têm que ver e ouvir de segunda mão, o que é realmente uma pena.

A consciência assim descrita requer a vida no aqui e agora, e não em qualquer outra parte, no passado e no futuro. Uma boa ilustração das alternativas possíveis é ir para o trabalho de manhã, dirigindo o carro velozmente. A pergunta decisiva é: "Onde está a mente quando o corpo está aqui?" e existem comumente três respostas:

1. O homem cuja principal preocupação é chegar na hora é o que está mais afastado. Com o corpo na direção do seu carro e a mente na porta do escritório, ele não toma conhecimento do que o cerca, salvo quando surgir algum problema, quando então seu soma se reunirá à sua psique. Este é o quadrado, cuja principal preocupação é saber com que cara aparecerá diante do patrão. Se chegar atrasado, se esforçará ao máximo para deixar bem claros os sinais de sua afobação. A Criança submissa está no comando, e seu jogo é "Veja Só Como Me Esforcei". Enquanto dirige ele é quase completamente carente de autonomia, e, como ser humano, está mais morto do que vivo. Não é impossível que esta seja uma condição favorável para o desenvolvimento de hipertensão ou de entupimento das coronárias.

2. O Zangado, por sua vez, não está tão preocupado com o fato de chegar na hora como em colecionar desculpas para o seu atraso. Acidentes, sinais luminosos mal sincronizados, barbeiragens ou simples burrices dos outros se ajustam bem ao seu esquema e secretamente são bem recebidos, como contribuições para jogar "Olhe Só O Que Você Me Fez Fazer". Ele também não se dá conta daquilo que o cerca, salvo o que possa auxiliar seu jogo, de modo que está apenas meio vivo. Seu corpo está no automóvel, mas sua mente está longe, procurando defeitos e injustiças.

3. Mais raro é o "motorista nato", o homem para quem dirigir um automóvel é ao mesmo tempo uma ciência e uma arte, perfeitamente adaptada à sua natureza. Enquanto progride veloz e habilmente através do tráfego, ele é um só com o seu veículo. Também não toma conhecimento do que o cerca, salvo quando surgir alguma coisa que sirva para o exercício de sua habilidade, mas ele está muito consciente de si próprio e da máquina que controla tão bem, e, no que diz

respeito a isto, está vivo. Dirigir desta forma é um passatempo Adulto, do qual a Criança e o Pai podem auferir satisfação.

4. O quarto caso é o da pessoa que é consciente, e que não se apressará porque está vivendo o momento presente e no ambiente que o envolve: o céu, as árvores, a sensação de movimento. Apressar-se é negligenciar tudo isso e pensar apenas em algo que está por acontecer e que está longe, em meros obstáculos ou somente em si próprio. Como numa historieta antiga: um chinês ia se dirigindo para a estação do metrô quando seu amigo branco ponderou que economizariam vinte minutos se tomassem um expresso, o que resolveram fazer. Quando saltaram no Central Park, o chinês se sentou num banco, para espanto de seu amigo. "Bem", explicou o chinês, "já que economizamos vinte minutos podemos nos permitir o luxo de sentar aqui esse mesmo tempo e apreciar a paisagem."

A pessoa consciente está viva porque sabe o que sente, onde está e o momento que vive. Sabe que depois que morrer as árvores continuarão lá e ela não poderá vê-las de novo; por isto quer vê-las agora com a máxima intensidade possível.

Espontaneidade. Espontaneidade significa opção, liberdade de escolher e de exprimir sentimentos existentes na coleção que cada indivíduo tem disponível (sentimentos do Pai, do Adulto e da Criança). Significa estar liberto da compulsão de ter apenas os sentimentos que se aprendeu a ter.

Intimidade. Intimidade é a sinceridade sem jogos de uma pessoa consciente, a liberação da Criança perceptiva e incorrupta em toda a sua ingenuidade vivendo no aqui e agora.

CAPÍTULO 16

A OBTENÇÃO DA AUTONOMIA

Os pais ensinam seus filhos desde que nascem, a se comportar, pensar, sentir e perceber. Essas influências são necessárias durante as duas ou três primeiras décadas da vida para a sobrevivência biológica e social. Contudo é verdade também que todo indivíduo inicia a vida num estado capaz de consciência, espontaneidade e intimidade, e que tem uma certa capacidade de decidir quais os ensinamentos de seus pais que irá aceitar. Em certos momentos de sua vida, ainda bem cedo, ele decide como se adaptará a todas essas influências. E como esta adaptação tem em sua origem uma série de decisões, é que ela pode ser modificada em busca da obtenção da Autonomia. Esta consiste na liberação das irrelevâncias discutidas nos Capítulos 13, 14 e 15. E essa liberação não é final: existe uma batalha contínua contra a volta a antigas soluções.

Primeiro, como foi discutido no Capítulo 13, o peso de toda uma tradição tribal ou familiar tem que ser erguido, como no caso dos aldeões de Margaret Mead residentes na Nova Guiné (1); depois as influências do indivíduo têm que ser revistas. O mesmo tem que ser feito com relação às exigências da sociedade e às vantagens advindas do círculo social mais próximo do indivíduo. Aí então as justificativas fáceis e os

prêmios obtidos (como visto no Capítulo 14) podem ser abandonados. Ele estará então pronto para relacionamentos livres de jogos. Neste ponto ele pode ser capaz de desenvolver sua capacidade de Autonomia.

CAPÍTULO 17

DEPOIS DOS JOGOS, O QUÊ?

A visão de que a vida humana é principalmente um processo de encher o tempo até a chegada da morte, com relativamente pouca escolha durante esta espera, é um lugar comum, não uma resposta final. Para certas pessoas afortunadas existe algo que transcende de todas as classificações de comportamento, que é a consciência; algo que se ergue sobre a programação do passado, que é a espontaneidade, e algo que é mais gratificante do que os jogos, que é a intimidade. Isto pode parecer perigoso para os despreparados, mas não é um objetivo inatingível. É uma meta para os que acreditam que mesmo que não exista esperança para a raça humana, ela existe para os indivíduos que a compõem.

APÊNDICE

"ALCOÓLATRA"

Tese: Tenho me comportado muito mal; veja se pode me deter.
Objetivo: Autopunição.
Papéis: Alcoólatra, Perseguidor, Salvador, Otário, Conexão.

Exemplos:
(1) Veja se pode me 'pegar'. Os protótipos deste jogo são difíceis de serem levantados por causa de sua complexidade. As crianças, no entanto, particularmente os filhos de alcoólatras, se entregam freqüentemente a muitas das manobras características do jogo embora sem beber. "Veja se pode me deter" pode envolver mentiras, esconder coisas, procurar ouvir comentários depreciativos a seu próprio respeito, descobrir pessoas solícitas e prestativas, ou um vizinho benevolente que dará toda a sorte de coisas sem cobrar etc. A autopunição freqüentemente é adiada até alguns anos depois.
(2) O alcoólatra e seu círculo.

Paradigma Social: Adulto-Adulto.

Adulto: "Diga-me o que você realmente pensa de mim ou me ajude a parar de beber".
Adulto: "Serei franco com você".

Paradigma Psicológico: Pai—Criança

Criança: "Veja se pode me deter".
Pai: "Você tem que parar de beber porque..."

Lances:

(1) Provocação — acusação ou perdão.
(2) Indulgência — raiva ou desapontamento.

Vantagens:

(1) Psicológica interna
(a) Beber como um procedimento, rebelião, obtenção de segurança e satisfação de um desejo insaciável ou mórbido.
(b) "Alcoólatra" como um jogo — autopunição (provável).
(2) Psicológica Externa — evitar a intimidade sexual e outras formas de intimidade.
(3) Social Interna — "Veja se você pode me deter".
(4) Social Externa — "Manhã Seguinte", "Coquetel" e outros passatempos.
(5) Biológica — relacionamento alternativamente amoroso e colérico.
(6) Existencial — Todo mundo quer me privar das minhas coisas.

"AGORA TE PEGUEI SEU F.D.P."

Tese: Agora te peguei, seu F.D.P.
Objetivo: Justificação.
Papéis: Vítima, Agressor.

Exemplos:

(1) "Desta vez peguei você".
(2) Marido ciumento.

Paradigma Social: Adulto-Adulto.

Adulto: "Está vendo só, você procedeu mal".
Adulto: "Agora que você chamou minha atenção, acho que procedi mal mesmo".

Paradigma Psicológico: Pai-Criança

Pai: "Eu o estava observando, à espera de que você cometesse um erro".
Criança: "Desta vez você me pegou".
Pai: "Sim, e você vai sentir todo o peso de minha cólera".

Lances:
(1) Provocação-Acusação
(2) Defesa-Acusação
(3) Defesa-Punição.

Vantagens:
(1) Psicológica Interna: Justificativa para a raiva.
(2) Psicológica Externa: Evitar um confronto com as próprias deficiências.
(3) Social Interna: "Agora te peguei, seu F.D.P.
(4) Social Externa: "Todo mundo está sempre querendo passar a gente para trás".
(5) Biológica: relacionamento beligerante.
(6) Existencial: não se pode confiar em ninguém.

"VEJA SÓ O QUE VOCÊ ME FEZ FAZER"

O objetivo deste jogo é a justificação do agente. Quanto à sua dinâmica, a forma suave pode ser relacionada com ejaculação prematura, e a forma grave numa ansiedade de "castração". A vantagem psicológica externa (evitar responsabilidades) é grande, e o jogo com freqüência é desencadeado por iminente ameaça de intimidade, já que a raiva "justificável" fornece uma boa desculpa para evitar relacionamento íntimo. A posição existencial é "Eu não tenho culpa".

"TRIBUNAL"

Tese: Eles têm que dizer que eu estou com a razão.
Objetivo: Segurança
Papéis: Acusador, Acusado, Juiz (e/ou júri

Exemplos:
(1) Crianças brigando, pai intervém.
(2) Casal procura "ajuda".

Paradigma Social: Adulto-Adulto

Adulto: "Foi isto que ele fez comigo".
Adulto: "A verdade é a seguinte".

Paradigma Psicológico: Criança-Pai

Criança: "Diga que *eu* estou com a razão".
Pai: "Você está com a razão" ou "Vocês dois têm razão".

Lances:
(1) Acusação-Defesa.
(2) Acusador contesta, faz concessão ou gesto de boa vontade.
(3) Decisão do juiz ou instruções ao júri.
(4) Decisão final.

Vantagens:
(1) Psicológica Interna — projeção de culpa.
(2) Psicológica Externa — perdão da culpa.
(3) Social Interna — "Querida", "Além Disso", "Bate Boca' e outros.
(4) Social Externa — "Tribunal".
(5) Biológica — relacionamentos proporcionados pelo juiz e/ou júri.
(6) Existencial — posição depressiva. Eu estou sempre errado.

"MULHER FRIA"

Tese: Agora te peguei, seu F.D.P.
Objetivo: Justificação.
Papéis: Esposa decorosa, Marido sem consideração.

Exemplos:
(1) Obrigado pelo bolo de lama, seu garotinho sujo.
(2) Mulher provocadora, frígida.

Paradigma Social: Pai-Criança

Pai: "Eu lhe dou permissão para me fazer um bolo de lama (beije-me)".
Criança: "Que bom!"
Pai: "Agora veja só como você está sujo".

Paradigma Psicológico: Criança-Pai.

Criança: "Veja se você consegue me seduzir".
Pai: "Eu tentarei, se você não deixar".
Criança: "Veja, foi você quem começou tudo".

Lances:
(1) Sedução-Reação.
(2) Rejeição-Resignação.
(3) Provocação-Reação.
(4) Rejeição-'Bate-Boca'.

Vantagens:
(1) Psicológica Interna — isenção de culpa.
(2) Psicológica Externa — evitar uma demonstração temida.
(3) Social Interna — "Bate-Boca".
(4) Social Externa — O que é que se faz com garotinhos (maridos) sujos?
(5) Biológica — relacionamento beligerante.
(6) Existencial — eu sou pura.

"VEJA SÓ COMO EU ME ESFORCEI"

Tese: Eles não podem me pressionar.
Objetivo: Justificação.
Papéis: Obstinado, Perseguidor, Autoridade.

Exemplos:
(1) Criança se vestindo.
(2) Cônjuge querendo divórcio.

Paradigma Social: Adulto-Adulto

Adulto: "Está na hora de (se vestir) (ir ao psiquiatra)".
Adulto: "Está bem, vou tentar".

Paradigma Psicológico: Pai-Criança

Pai: "Vou fazer com que você (se vista) (vá ao psiquiatra)".
Criança: "Veja, não adianta".

Lances:
(1) Sugestão — Resistência.
(2) Pressão — Submissão.
(3) Aprovação — Fracasso.

Vantagens:
(1) Psicológica Interna — libertar-se da sensação de culpa por agressão.
(2) Psicológica Externa — fugir às responsabilidades domésticas.
(3) Social Interna — "Veja só como me esforcei".
(4) Social Externa — a mesma.
(5) Biológica — relacionamento beligerante.
(6) Existencial — Eu não sei fazer (Eu não tenho culpa).

"DESASTRADO"

Tese: Eu posso ser destrutivo e ainda assim obter perdão.
Ojetivo: Absolvição.
Papéis: Agressor, Vítima.

Exemplos:
(1) Crianças desordeiras e destrutivas.
(2) Convidado desastrado.

Paradigma Social: Adulto-Adulto

Adulto: "Já que agora estou sendo polido, você tem que ser polido também".
Adulto: "Não há problema. Eu perdôo você".

Paradigma Psicológico: Criança-Pai

Criança: "Você tem que desculpar coisas que parecem acidentais".
Pai: "Você tem razão. Vou mostrar o que realmente são boas maneiras".

Lances:
(1) Provocação — ressentimento
(2) Desculpas — perdão.

Vantagens:
(1) Psicológica Interna — prazer de fazer desordem.
(2) Psicológica Externa — evitar punição
(3) Social Interna — "Desastrado". Pessoa que dá "foras", que faz "gafes".

(4) Social Externa — idem.
(5) Biológica — relacionamentos provocantes e gentis.
(6) Existencial — Eu não tenho culpa.

"POR QUE VOCÊ NÃO...? SIM, MAS..."

Tese: Veja se você é capaz de encontrar uma solução em que eu não consiga descobrir um defeito.
Objetivo: Segurança.
Papéis: Pessoa com problema, Conselheiros.

Exemplos:
(1) Sim, mas não posso fazer meu dever de casa agora porque..."
(2) Esposa desvalida.

Paradigma Social: Adulto-Adulto

Adulto: "O que faria você se..."
Adulto: Por que você não...
Adulto: "Sim, mas..."

Paradigma Psicológico: Pai-Criança

Pai: "Posso fazer com que você se sinta agradecida pelo meu auxílio".
Criança: "Duvido que você consiga isto".

Lances:
(1) Problema — Solução.
(2) Objeção — Solução.
(3) Objeção — Embaraço.

Vantagens:
(1) Psicológica Interna — segurança
(2) Psicológica Externa — evitar submissão
(3) Social Interna — "Por que você não...? Sim, mas", papel do Pai.
(4) Social Externa — idem, papel da Criança.
(5) Biológica — discussão racional.
(6) Existencial — Todo mundo quer me dominar.

"VIOLENTADA"

A análise que se segue refere-se a "Violentada" de terceiro grau, porque aí os elementos do jogo estão mais dramaticamente representados.

Objetivo: Vingança maldosa.
Papéis: Sedutora, Conquistador.

Exemplos:
(1) Vou denunciar você, garotinho sujo.
(2) Mulher injuriada.

Paradigma Social: Adulto-Adulto.

Adulto (homem): "Desculpe ter ido além do que você tencionava que eu fosse".
Adulto (mulher): "Você me violou e tem que pagar pelo que fez".

Paradigma Psicológico: Criança-Criança.

Criança (homem): "Veja como sou irresistível".
Criança (mulher): "Agora te peguei, seu F.D.P.

Lances:
(1) Mulher: sedução; Homem: contra-sedução.
(2) Mulher: rendição; Homem: vitória.
(3) Mulher: denúncia; Homem: Colapso

Vantagens:
(1) Psicológica Interna — expressão de ódio e projeção de culpa.
(2) Psicológica Externa — evitar intimidade emocional.
(3) Social Interna — "Agora Te Peguei, Seu F.D.P.
(4) Social Externa — "Não é Horrível" — "Tribunal" — "Agora Vocês Dois Briguem".
(5) Biológica — relacionamento beligerante.
(6) Existencial — Eu não tenho culpa.

"BANDIDO E MOCINHO"

Tese: Veja se consegue me apanhar.

Objetivo: Segurança.
Papéis: Bandido; Mocinho (Polícia) (Juiz)
(1) Brincar de esconder, brincar de pegar.
(2) Crime.

Paradigma Social: Pai-Criança.

Criança: "Tente me pegar".
Pai: "Isto é minha obrigação".

Paradigma Psicológico: Pai-Criança.

Criança: "Você tem que me pegar".
Pai: "A-ha, agora eu te achei".

Lances:
(1) A.: Desafio. B.: Indignação.
(2) A.: Esconder-se. B.: Frustração.
(3) A.: Provocação. B.: Vitória.

Vantagens:
(1) Psicológica Interna: — reparação material por antigo erro.
(2) Psicológica Externa: — contrafóbica.
(3) Social Interna: — "Veja se consegue me pegar".
(4) Social Externa: — "Eu quase consegui escapar".
(5) Biológica: — notoriedade.
(6) Existencial: — Eu sempre disse que seria um bom perdedor.

"EU SÓ ESTAVA QUERENDO AJUDÁ-LO"

Tese: Ninguém faz o que eu digo.
Objetivo: Alívio de culpa.
Papéis: Pessoa que ajuda, Pessoa que é ajudada.

Exemplos:
(1) Criança aprendendo, pai intervém.
(2) Médico e cliente.

Paradigma Social: Criança-Pai

Criança: "Ò que é que eu faço agora?"
Pai: "Eis aqui o que você faz".

Paradigma Psicológico: Pai-Criança

Pai: "Veja como sei tudo".
Criança: "Vou provar que você não sabe".

Lances:
(1) Instruções pedidas. Instruções dadas ("Que é que eu faço?" — "Faça isto").
(2) Instrução ineficaz. Reprovação ("Não adiantou. Você não sabe me ensinar").
(3) Confrontação — Pedido de desculpas implícito. ("Veja o que você me fez" — "Eu só estava querendo ajudá-lo").

Vantagens:
(1) Psicológica Interna: sacrifício.
(2) Psicológica Externa: evitar defrontar-se com deficiência.
(3) Social Interna: ingratidão e decepção.
(4) Social Externa: "Psicoterapia".
(5) Biológica
(6) Existencial: Todo mundo é ingrato.

"CORTEJADOR"

Objetivo: Admiração Recíproca
Papéis: Poeta, Admiradora.
Paradigma Social: Adulto-Adulto

Adulto: "Veja só como sou capaz de fazer com que você se sinta bem".
Adulto: "Céus, você faz com que eu me sinta otimamente!"

Paradigma Psicológico: Criança-Criança.

Criança (masculino): "Veja que frases sei fazer".
Criança (feminino): "Como você é criativo!"

Vantagens:
(1) Psicológica Interna — criatividade e certeza de capacidade de despertar admiração.
(2) Psicológica Externa — evitar rejeição de avanços sexuais desnecessários.
(3) Social Interna — "cortejador".

(4) Social Externa — pode ser abandonado este tipo de vantagem.
(5) Biológica — estímulo mútuo.
(6) Existencial — Eu posso viver de modo gracioso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PREFÁCIO

1. Berne, E., *Transactional Analysis in Psychoterapy*, Grove Press Inc., Nova Iorque, 1961.
2. Luce, R. D. e Raiffa, H., *Games & Decisions*, John Wiley & Sons Inc., Nova Iorque, 1957.
3. Potter, S. *Theory and Practice of Gamemanship.*
4. Mead, G.H. *Mind, Self and Society.*
5. Szasz, T. *The Myth of Mental Illness.*
6. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups.*

PARTE I

INTRODUÇÃO

1. Berne, E. *Transactional Analysis in Psychoterapy*, Grove Press Inc., Nova Iorque, 1961.
2. Spitz, R., "Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood", *Psychoanalytic Study of the Child.* 1: 53-74, 1945.
3. Belbenoit, René. *Dry Guillotine.* E.P. Dutton & Company, Nova Iorque, 1938.
4. Seaton, G. J. *Isle of the Damned.* Popular Library, Nova Iorque, 1952.
5. Kinkead, E. *In Every War But One.* W. W. Norton & Company, Nova Iorque, 1959.
6. French, J. D. "The Reticular Formation". *Scientific American.* 196: 54-60, maio de 1957.
7. Os ditos populares, provérbios e "modos de falar" não correspondem algumas vezes ao original. Em muitos casos é necessária uma adaptação.

8. Levine, S. "Stimulation in Infancy". *Scientific American*. 202: 80-86, maio de 1960.
———. "Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress". *Science*. 126: 405, 30 de agosto de 1957.
9. Huizinga, J. *Homo Ludens*. Beacon Press, Boston, 1955.
10. Kierkegaard, S. *A Kierkegaard Anthology*, ed. R. Bretall. Princeton University Press, Princeton, 1947.

CAPÍTULO 1

1. Penfield, W. "Memory Mechanisms". *Archives of Neurology* & Psychiatry. 67: 178-198, 1952.
2. Penfield, W. & jasper, H. *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain*. Little, Brown & Company, Boston, 1954. Cap. XI.
3. Berne, E. "The Psychodinamics of Intuition". *Psychiatric Quarterly*. 36: 294-300, 1962.

CAPÍTULO 5

1. Maurer, D.W. *The Big Con*.

PARTE II

CAPÍTULO 6

1. Berne, Eric: *A Layman's Guide to Psychiatry* & Psychoanalysis.
2. Mead, Margaret: *Growing Up In New Guinea*.

CAPÍTULO 7

1. Bateson, G. e colaboradores, "Toward a Theory of Schizophrenia". *Behavioral Science* 1: 251-264, 1956.

CAPÍTULO 10

1. Frederick Wiseman, em "Psiquiatria e Lei: Uso e Abuso da Psiquiatria num Caso de Homicídio" (*American Journal of Psychiatry*. 118: 289-299, 1961) dá um exemplo claro e trágico de uma forma grave de "Bandido e Mocinho". Trata-se da história de um rapaz de vinte e três anos de idade que matou a noiva e depois se entregou, o que não foi nada fácil, porque a polícia só acreditou em sua história depois que ele a repetiu quatro vezes. Declarou ele mais tarde: "Eu sempre soube que ia acabar na cadeira elétrica. Se era assim que tinha que ser, então que fosse logo". O autor diz que foi ridículo esperar que um júri composto de leigos compreendesse o complexo testemunho psiquiátrico que foi prestado no tribunal em linguagem altamente técnica.

Em termos de análise de jogos, no entanto, o ponto central pode ser esclarecido com total facilidade de entendimento, usando-se palavras comuns. Um menino de nove anos decidiu (por razões que ficaram plenamente esclarecidas durante o julgamento) que seu destino seria morrer na cadeira elétrica ('Bandido'). Passa o resto da vida perseguindo este objetivo e, utilizando a namorada, consegue finalmente atingi-lo.

2. Para mais informações sobre "Bandido e Mocinho" e outros jogos adotados por presidiários, ver Ernst, F.H. e Keating, W.C., "Tratamento Psiquiátrico do Criminoso da Califórnia", *American Journal of Psychiatry*. 120 : 974-979, 1964.

CAPÍTULO 11

1. Berne, E. "The Cultural Problem. Psychopathology in Tahiti", *American Journal of Psychiatry*. 116: 1076 - 1081, 1960.

PARTE III

CAPÍTULO 15

1. Berne, E. "Primal Images & Primal Judgment". *Psychiatric Quarterly*, 29: 634-658, 1955.
2. Jaensch, E. R. *Eidetic Imagery*.
3. Essas experiências ainda se encontram em fase inicial nos Seminários de Psiquiatria Social de São Francisco. O emprego experimental eficiente da análise transacional requer treinamento específico e prática, exatamente como o emprego experimental da cromatografia ou da espectrofotometria. Distinguir um jogo de um passatempo não é mais fácil que distinguir uma estrela de um planeta. Ver Berne, E., "The Intimacy Experiments". *Transactional Analysis Bulletin*. 3: 113, 1961 e *More About Intimacy, Ibid*. 3: 125, 1964.
4. Algumas crianças são tão carentes desde cedo que nunca têm uma oportunidade para exercer esta capacidade.

CAPÍTULO 16

1. Mead, M. *New Ways for Old*.

1500

recipiente da informação (como ele é desejado) e se define a si próprio (como se deseja para o outro). Comunicação pressupõe então, por vezes, formas de negação do recipiente da informação como **ele** mesmo, como **outro.** Isto constitui a negação de um atributo ou qualidade cuja própria denominação é raramente usada ou conhecida: **alteridade** (de "alter", o outro). Quando o **eu** define ou delimita o **outro,** nega sua alteridade. A comunicação nestes termos constitui uma forma não autêntica de entendimento, numa ilusão de compreensão.

"Jogos" são vistos neste contexto como experiências de relacionamento não autêntico, nos quais os jogadores (o agente e o recipiente de informação) utilizam **lances** com o fim de obter um desfecho cuja verdadeira natureza não era aparente no decorrer da transação e que tem como finalidade a obtenção de uma **vantagem** (que nega ou ataca a alteridade).

A finalidade do autor (ou "transcriptor") desta revisão ou adaptação da edição brasileira de JOGOS DA VIDA é de que ela constitua para seus leitores um ganhò, no sentido de se ver a si próprio e de ver aos outros nas páginas deste livro. Que constitua também uma inspiração para uma vida mais autêntica e mais significativa, já que baseada num relacionamento interpessoal mais pleno, mais individualizante e mais reconhecedor da diferença entre **eu** e **outro.**"

Álvaro Pacheco — Editor

Nesta mesma série, a Artenova publicou:

"Eu estou OK você está OK"
"Como vencer os entimentos negativos"
"O sucesso através da análise transacional"

os Jogos da Vida

é a edição brasileira do famoso livro do Dr. Eric Berne **GAMES PEOPLE PLAY,** que vendeu mais de 4 milhões de exemplares nos Estados Unidos, tornou-se um clássico da psicologia aplicada e deu origem à Análise Transacional, tão bem exposta no livro **Eu Estou OK Você Está OK,** um best-seller internacional que já vendeu 5 edições no Brasil. Neste livro sensacional o Dr. Berne mostra como as pessoas, em seu inter-relacionamento profissional, afetivo e familiar, simulam consciente ou inconscientemente situações — os seus "jogos" — para encobrir intenções, problemas emocionais e falhas da personalidade, que ele procura identificar e ajuda a corrigir com este livro. Instrutivo, divertido e esclarecedor, OS JOGOS DA VIDA é um livro indispensável ao homem moderno que busca melhor conhecer-se e viver em harmonia consigo mesmo e com seus semelhantes.